PC ИГРЫ: МЫ ЛЕТИМ В ЛОНДОН ЗА НОВОЙ ЧАСТЬЮ NEED FOR SPEED

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

PC ИГРЫ

11 НОЯБРЬ

#11(83) 2010

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА: 250 РУБЛЕЙ

+ DVD С ФАЙЛАМИ ДЛЯ PC
ПОСТЕР ФОРМАТА А2

LEVEL UP
ПРИЛОЖЕНИЕ: **НОВЫЙ ВИДЕОЖУРНАЛ**

(game)land hi-tun media publishing for enthusiasts
4 607157 100018 10011

СТР. 36
HOMEFRONT
АМЕРИКАНЦЫ ДОИГРАЛИСЬ

СТР. 74
CIVILIZATION 5
ВОЗГЛАВЬ РОССИЮ, ПОКОРИ МИР

ТЕМА НОМЕРА

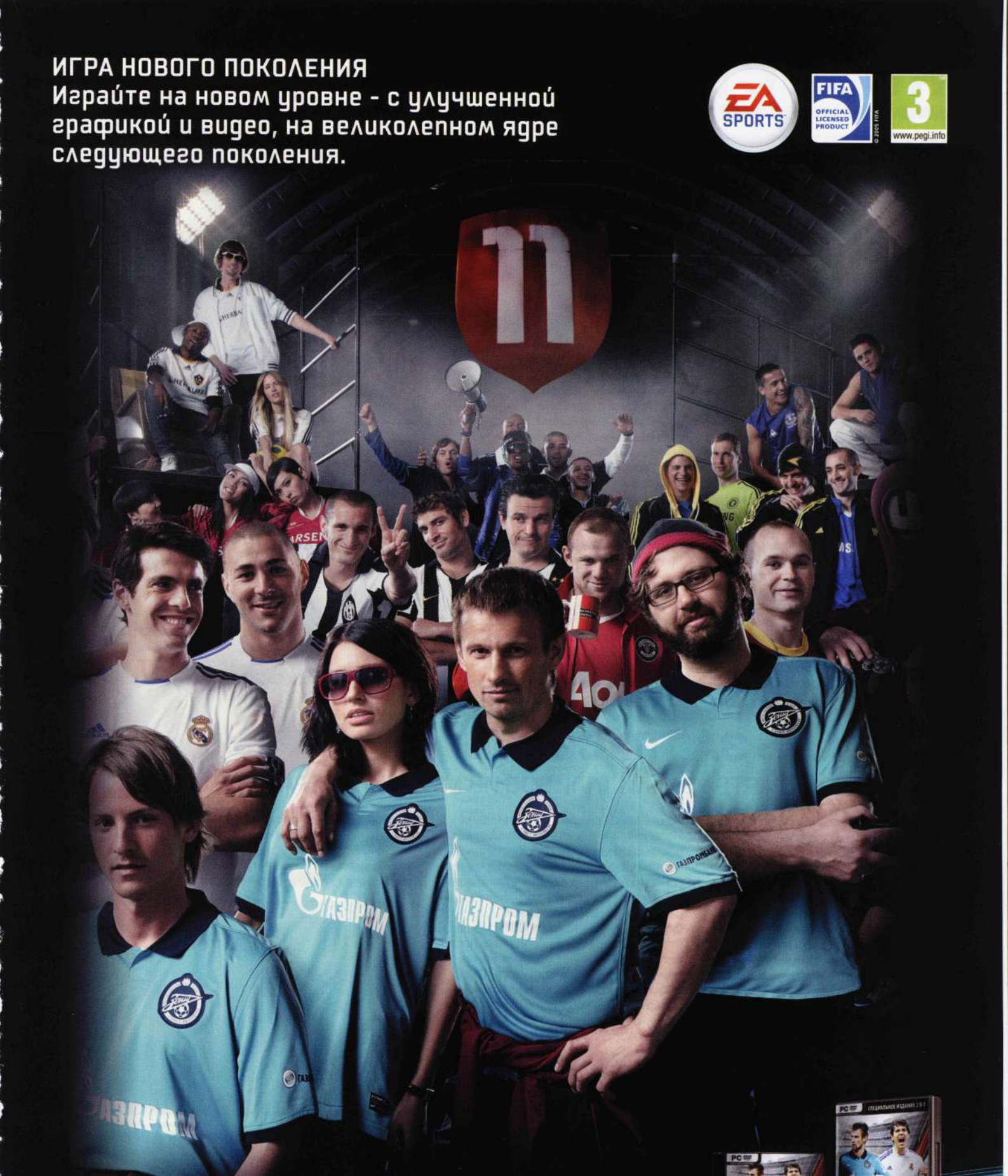
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

СТР. 22
BATMAN: ARKHAM CITY
ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ ПРОШЛОГО ГОДА

ПОСТЕРЫ: DARKSIDERS, ТРОН: ЭВОЛЮЦИЯ

ТАКЖЕ В НОМЕРЕ: DUKE NUKEM FOREVER, F1 2010, МИР ТАНКОВ, R.U.S.E.

ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ
Играйте на новом уровне - с улучшенной графикой и видео, на великолепном ядре следующего поколения.



НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ СКОЛЬКО НАС

МЫ КОМАНДА! 11

РЕКЛАМА

В ПРОДАЖЕ С 1 ОКТЯБРЯ

easportsfootball.com

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Продукт официально лицензирован FIFA. © Название FIFA и логотип OLP принадлежат или являются товарными знаками FIFA. Все права сохранены. Произведено Electronic Arts Inc. по лицензии. © The Football Association Premier League Limited 1996. Логотип Premier League является товарным знаком Football Association Premier League Limited, а логотипы клубов - объектами авторского права и зарегистрированными товарными знаками соответствующих клубов и используются с любезного разрешения соответствующих владельцев. Произведено по лицензии Football Association Premier League Limited. Лицензия, выданная Football Association Premier League Limited компании Electronic Arts, не подразумевает ни явно, ни косвенно какой-либо связи любого из игроков с данным продуктом или одобрения данного продукта любым из игроков. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Все права защищены.

EDITORIAL

Это только на словах кажется просто – «наши корреспонденты побывали в гостях у таких-то разработчиков и посмотрели то-то и то-то». На самом деле за такими поездками стоит огромная административная работа, которую совершенно не видно в журнале. Нужно забронировать билеты на самолет, найти гостиницу, собрать правильные справки, получить официальное приглашение из-за границы, подать документы в консульство и надеяться, что власти дивной зарубежной страны разрешат тебе въезд. Дело это нетривиальное, возникающие административные проблемы непредсказуемы, многочисленны и разнообразны.

Но они, конечно, нас не останавливают. За отчетный период Кирилл Перевозчиков привез из Лондона впечатления от мультиплеера нового шутера Homefront, в котором корейцы (северные) захватывают США. Тем временем наш главред (это я, машу ручкой и передаю привет бабушке) встречался с корейцами – правда, южными – в Пекине на киберспортивном турнире Beat It. Анатолий Сонин объездил английские городки Оксфорд и Гилдфорд, дважды поиграл в новый Need for Speed: Hot Pursuit, а заодно посмотрел и другую секретную игру, о которой он расскажет в следующем номере.

Со всей этой активностью мы едва успеваем следить за выходящими играми. А пора бы – на дворе сезон релизов. Осенью, по традиции, выходит добрая половина всех хитов года, отчего раздел рецензий в любом игровом журнале раздувается до неприличных размеров. Мой личный приз за «лучшую игру, в которую все равно никто не будет играть», уходит к Darksiders – очень приятной и очень качественной экшн-адвенчуре про всадников Апокалипсиса, князей мертвых и всякую другую адскую сатану. В Darksiders странный сюжет и непривычный визуальный стиль, ее очень мало рекламировали, в нее сложно играть без геймпада, – но как игра, именно как игра, она запросто встает на одну ступень с признанными лидерами жанра вроде Devil May Cry или Tomb Raider. Отвлекитесь от этой вашей новой «Цивилизации» (возьмите Берлин, наконец!) и обратите внимание на Darksiders. Все-таки подобные игры выходят на нашей платформе отнюдь не так часто, как хотелось бы.

Игорь Сонин

ЧЕМ ЗАНИМАЛАСЬ РЕДАКЦИЯ В ОКТЯБРЕ

КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ

В этом месяце по редакционным нуждам побывал в Лондоне и своими глазами наблюдал отношение к ПК-играм в Соединенном Королевстве: в крупнейшей сети GAME под игры для ПК выделено две скромных полки с недвусмысленными надписями «купи три по цене одной». Новых игр там почти нет – их британцы, как и весь продвинутый западный мир, приобретают в сетях цифровой дистрибуции. ■

АНАТОЛИЙ СОНИН

Выход Dead Rising 2 стал поводом для рефлексии – ни одной новой идеи ведь. А как все начиналось! В 2006 году Dead Rising, одна из первых игр «нового» поколения, перевернула геймплей зомби-ужастиков с ног на голову. Я уже подумывал, что игры и дальше будут такими – барьер технических ограничений сломлен, берем курс на прекрасный новый мир. Но прошло пять лет, а имеем мы то, что имеем. ■

ИВАН САПРОВ

Переживал культурный шок. Недавно, ринувшись на Запад, японские компании в спешке стали переделывать свои игры с расчетом на новую аудиторию. Ну, был у Capcom, например, прекрасный Данте: да, немного женственный и странно одетый, но на фоне однотипных брутальных мужиков-горилл он выглядел белой вороной, и это было прекрасно. А его взяли да решили изменить. Теперь Devil May Cry больше похожа на другую сагу, «Сумерки». ■

ИГОРЬ ЕРЫШЕВ

Последнее обновление к Team Fortress 2 вышло весьма некстати – только-только начал проходить замечательную Darksiders, а тут Сакстон Хэйл зовет в свой новый магазин. Ну спасибо тебе, Valve, мне только MMORPG в любимом сетевом шутере не хватало! А тем временем Left 4 Dead вот-вот разразится новым DLC... ■

БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ СО ВСЕЙ РОССИИ

8-800-200-3-999

Если у вас возникают вопросы по подписке на «РС ИГРЫ», звоните! Мы поможем вам подписаться удобно и выгодно!

ЗАХОДИТЕ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ

www.gameland.ru

Выскажите сотрудникам редакции все, что вы о них думаете, на официальном форуме «РС ИГР».

Ежемесячный журнал «РС ИГРЫ» №11(83) 2010

Главный редактор
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru
Старшие редакторы
Кирилл Перевозчиков,
Анатолий Сонин
Редакторы
Иван Гусев, Денис Кублицкий,
Игорь Федюкин

Арт-директор
Анна Старостина
Верстка
Екатерина Селиверстова
Анна Дубина
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин,
Юрий Левандовский

РС-диск
Александр Антонов,
Виталий Пирожников

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин,
Сергей Агаджанов

Адрес редакции
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824
Для писем: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
post@pc-games.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Управляющий директор
Давид Шостак
Директор по развитию
Паша Романовский
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Дмитрий Плющев
Главный дизайнер
Энди Терибулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ
Тел.: +7 (495) 935-7034
Факс: +7 (495) 780-8824

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Директор группы GAMES & DIGITAL
Евгения Горячева
goryacheva@gameland.ru
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Нестерова
Мария Николаенко

Директор по продаже Gameland TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ
Тел.: +7 (495) 935-4034
Факс: +7 (495) 780-8824
Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
kosheleva@gameland.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
goncharova@gameland.ru
Руководитель спецраспространения
Наталья Лукичева
lukicheva@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 83466
по каталогу российской прессы «Почта России»: 10877
Подписка через Интернет
www.glc.ru

ПРЕТЕНЗИИ И ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков, пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ ООО «Гейм Лэнд»
119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе,
д. 11, стр. 44-45
Тел.: +7 (495) 935-7034,
Факс: +7 (495) 780-8824
Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ №77-16488 от 22.09.2003
Тираж 85 000 экземпляров
Цена свободная

Типография
OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Объединенная медиакомпания Gameland предлагает партнерам лицензии и права на использование контента журналов, дисков, сайтов и телеканала Gameland TV. По всем вопросам, связанным с лицензированием и синдицированием, обращаться по адресу content@gameland.ru.

За содержание рекламных объявлений редакция ответственности не несет. Категорически воспрещается воспроизводить любым способом полностью или частично статьи и фотографии, опубликованные в журнале. Рукописи, не принятые к публикации, не возвращаются.
Copyright © ООО «Гейм Лэнд», РФ, 2010

RAZER™

Naga™

MMOG Laser Gaming Mouse

Стань Имба

Игровая мышь для MMO игр
5600 dpi лазерный сенсор Razer Precision™ 3.5G
Большие прорезиненные кнопки
17 независимо программируемых кнопок (включая 12-кнопочную панель под большой палец)
Время отклика 1 мс / Частота опроса 1000 Гц Ultrapolling™
Все кнопки полностью перепрограммируемы, поддержка макросов
Дополнительные аддоны для игр World of Warcraft™, Warhammer Online: Age of Reckoning™
Неограниченное количество профилей
Бесшумные тефлоновые ножки Ultraslick™ Teflon

спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

ЭЛЬДОРАДО www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor 5600 dpi

FOR GAMERS. BY GAMERS.™

www.razerzone.ru

реклама

СОДЕРЖАНИЕ

HOMEFRONT. Мы слетали в Лондон, чтобы первыми увидеть мультиплеер этого своеобразного конкурента Battlefield и Call of Duty. СТР. 36

DEAD RISING 2. Вторая часть отличного зомби-экшна выходит на PC. Шесть тысяч мертвецов на экране и мотоцикл со сдвоенной бензопилой. СТР. 86

CIVILIZATION 5. Новая команда разработчиков, новый движок, гексы вместо квадратов... Главный PC-эксклюзив этой осени. СТР. 74

DARKSIDERS. Неожиданно отменный слэшер, уходящий корнями в серию The Legend of Zelda. Озвучка от Марка Хэмилла прилагается. СТР. 80

ТЕМА НОМЕРА
СТР. 8

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

1 Editorial
2 Профайл редакции
4 Содержание
6 Путеводитель по дизайну

ТЕМА НОМЕРА
8 Need for Speed: Hot Pursuit

НОВОСТИ
18 Новости
28 Галерея
30 Игровая карта мира
32 10 интересных фактов
34 Чарты и релизы

ВПЕЧАТЛЕНИЯ
36 Homefront

ПРЕВЬЮ
42 Batman: Arkham City
48 Duke Nukem Forever
52 Alice Madness Returns
54 From Dust
56 Darkspore
58 The Sims Medieval

СПЕЦ
60 Team Fortress 2: Три года спустя
70 MSI Beat It!: Азия и киберспорт

РЕЦЕНЗИИ
74 Sid Meier's Civilization 5
80 Darksiders
86 Dead Rising 2
92 F1 2010
96 Мир танков
100 R.U.S.E.
104 Lara Croft and the Guardian of Light
108 Front Mission Evolved
112 Mass Effect 2: Логово Серого посредника
116 Mafia 2: Jimmy's Vindetta
118 Patrician 4
120 The Ball
122 Star Wars: Clone Wars Adventures
124 Бешеные кролики: GO HOME
126 Dragon Age: Начало – Охота на ведьм
128 Гид покупателя

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ
132 Российские локализации

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ
136 Игры от независимых разработчиков

СПЕЦ
138 Возрождение забытых серий
144 Игры, которых не было

ШКОЛА РАЗРАБОТЧИКА
152 Уроки геймдизайна от Katauri Interactive

ЖЕЛЕЗО
158 Железные новости
160 Тест топовых видеокарт

СОДЕРЖАНИЕ

166 Тест материнской платы MSI 880GMA-E45
167 Тест набора памяти SILICON POWER
168 Тест монитора LG W2363D
169 Тест монитора Samsung BX2035
170 Тест материнской платы GIGABYTE GA-880GMA-UD2H
171 Тест игровой мыши Oklick Hunter
172 Технология
173 Компьютерная грамотность
174 Конфигурация

РЕТРО

176 Dune 2: Battle for Arrakis
180 История Westwood Studios
182 Ретроновости

184 **ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ**

188 **СОДЕРЖАНИЕ DVD**

190 **ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ**

192 **АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО НОМЕРА**

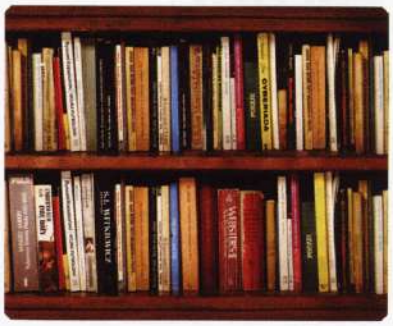
СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Зебра	2 обл.
Альфабанк	3 обл.
Gigabyte	4 обл.
Grafitec	3, 41
MMC	7
EA	17, 51
1С–СофтКлаб	33, 85
MAN TV	95
mail.ru	115
Игромир	125
Подписка общая	127
Подписка редакционная	130, 131
Журнал «Форсаж»	135
Журнал Total Football	165
Журнал «Железо»	175
GamePost	179, 183

ИГРЫ В НОМЕРЕ

Alice Madness Returns	52
Batman: Arkham City	42
Darksiders	80
Darkspore	56
Dead Rising 2	86
Dragon Age: Начало – Охота на ведьм	126
Duke Nukem Forever	48
Dune 2: Battle for Arrakis	176
F1 2010	92
From Dust	54
Front Mission Evolved	108
Homefront	36
Lara Croft and the Guardian of Light	104
Mafia 2: Jimmy's Vindetta	116
Mass Effect 2: Логово Серого посредника	112
Need for Speed: Hot Pursuit	8
Patrician 4	118
R.U.S.E.	100
Sid Meier's Civilization 5	74
Silent Hill 2	190
Star Wars: Clone Wars Adventures	122
Team Fortress 2	60
The Ball	120
The Sims Medieval	58
Бешеные кролики: GO HOME	124
Мир танков	96

TEAM FORTRESS 2. Полный и подробный гид по игровой вселенной и обновлениям одного из лучших сетевых шутеров на планете. СТР. 60



ВОЗРОЖДЕНИЕ ЗАБЫТЫХ СЕРИЙ. Они возвращаются! Дайджест самых главных перезапусков и неожиданных сиквелов игровой индустрии. СТР. 138

ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО. Рассказ про закрытые, отмененные и замороженные проекты, которые так никогда и не увидели свет. СТР. 144

ПОСТЕРЫ

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ДИЗАЙНУ

ЕСЛИ ВЫ ВДРУГ ПОТЕРЯЛИСЬ НА ПРОСТОРАХ «PC ИГР», САМОЕ ВРЕМЯ ЗАГЛЯНУТЬ СЮДА. КАК СОРИЕНТИРОВАТЬСЯ В НАШЕЙ СИСТЕМЕ ОЦЕНОК, КОМУ И ЗА ЧТО ПРИСУЖДАЮТСЯ НАГРАДЫ И КОГО МЫ ОТПРАВЛЯЕМ ПРЯМИКОМ В МОГИЛУ – ВСЕ ЭТО ВЫ УЗНАЕТЕ ИЗ ПУТЕВОДИТЕЛЯ ПО ДИЗАЙНУ.

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ! И РЕЦЕНЗИИ

ПОХОЖИЕ ИГРЫ

Если вам интересна игра, о которой написано в статье, то, возможно, стоит взглянуть и на ее товарок. Скорее всего, они вам тоже понравятся.

ЗНАМЕНИТОСТЬ

Когда в создании игры участвует какая-нибудь известная личность, мы обязательно об этом упоминаем.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

0.0 – 3.5 ★ ★ ★

На редкость неудачная игра. Безнадежно устаревшая или полная критических ошибок.

4.0 – 5.5 ★ ★ ★ ★ ★

За подобным творением можно скоротать вечерок-другой. Не более.

6.0 – 7.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Хорошая задумка, испорченная серьезными ошибками, нишевый или малобюджетный проект.

7.5 – 8.5 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Замечательный проект. Необычный, интересный. Но при этом не лишенный недостатков.

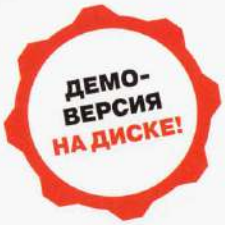
9.0 – 10.0 ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Произведение искусства. Образец дизайнерского мастерства. Подобные шедевры не забываются годами.

МАТЕРИАЛЫ НА ДИСКЕ

Вы прочитали рецензию в журнале? Тогда скорее вставляйте диск в привод и запускайте видеорецензию. Как говорится, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать.

Пресс-релизы и постановочные скриншоты создают превратное представление о будущей игре. Поэтому мы готовим видео с реальным геймплеем и комментариями создателей.



Конечно же, мы выкладываем на диск самые новые демоверсии. Это отличный шанс самому попробовать игру.

НАГРАДА

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Лучшие проекты, помимо высоких оценок, получают нашу награду «Золотой кулер» за выдающийся дизайн и общую увлекательность. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Но все равно обязательно прочитайте рецензию, ведь на свете нет игр, которые нравятся всем!

НЕПРЕВЗОЙДЕННОЕ КАЧЕСТВО, УТОНЧЕННЫЙ ДИЗАЙН

Уникальные мультимедийные продукты Harman/Kardon вышли на новый уровень. GLA-55 – акустика для компьютеров, iPod и других аудиоустройств обладает звучанием класса Hi-Fi. Портативная полнофункциональная система Go+Play позволяет наслаждаться качественным звуком, где бы Вы ни находились. Колонки SoundSticks III удостоены награды за мощное звучание и оригинальный дизайн. Обратитесь к дистрибьютору Harman/Kardon в России или посетите русскоязычный сайт www.harman-home.ru и узнайте больше о технологиях, украшающих жизнь.

РЕКЛАМА

harman/kardon
by HARMAN

MMS За информацией о ближайшем дилере продукции Harman Kardon в России обращайтесь – ЗАО «Фирма «ММС». Тел.: (495) 788 1700; www.mms.ru, www.harman-home.ru; e-mail: mms@mms.ru Розничная торговля в интернет-магазине www.harmanshop.ru Тел.: +7 (495) 788 4523; +7 (495) 788 4524; Телефон «Горячей линии» Службы Технической Поддержки – 8-800-333-0323 (звонок по России бесплатный).

© 2010 Harman International Industries, Incorporated. Все права защищены. Harman Kardon – зарегистрированная торговая марка Harman International Industries, Incorporated.

HARMAN

Автор:
Анатолий Сонин

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

СОЗДАТЕЛИ СЕРИАЛА BURNOUT ВЗЯЛИСЬ ЗА НОВУЮ ЧАСТЬ NEED FOR SPEED. А МЫ ОТПРАВИЛИСЬ В ЛОНДОН, ЧТОБЫ НА НЕЕ ПОСМОТРЕТЬ.

- **ЖАНР:** Racing
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Criterion Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-8
- **ИНТЕРНЕТ:** hotpursuit.needforspeed.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 19 ноября 2010

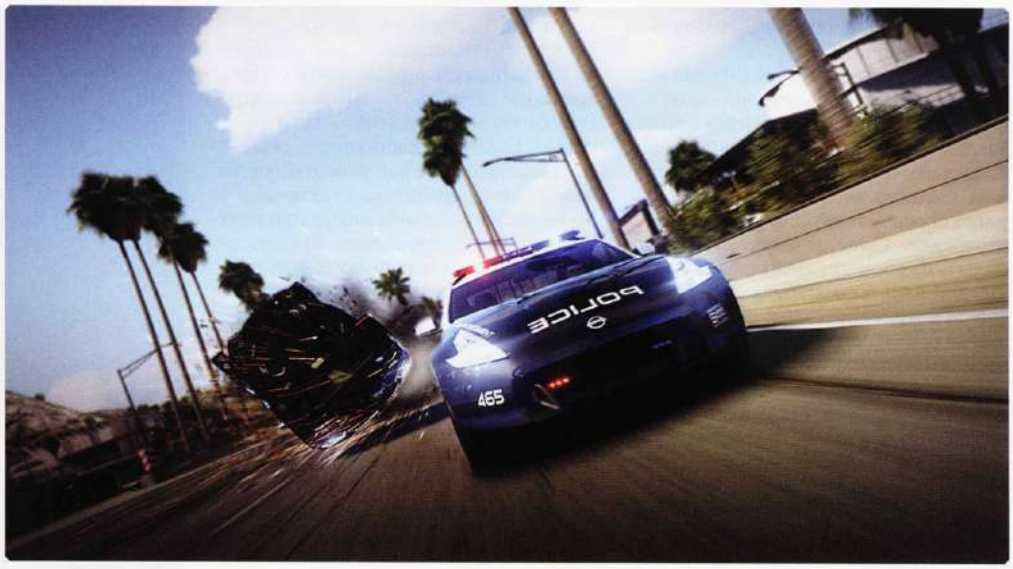
Hot Pursuit – игра будто бы из зазеркалья. Только в параллельном измерении Criterion Games могли сделать проект, в котором каждое дизайнерское решение Burnout Paradise переворачивается кверху дном. Открытый мир? Не вопрос, но вместо города тут километры дорог в американских горах – пейзаж поскучней, зато скорости повыше. Повреждения? Конечно, движок позволяет. Вот только сильно машины не корежатся – из-за договоренностей с производителями. Эти самые договоренности предоставляют лицензированный автопарк, поэтому сделка разумная. Широкие онлайновые возможности? Естественно, но исключительно через статичные меню. Глядя на Hot Pursuit, решительно не верится, что игру делали Criterion Games, а не какие-то их злые завистники: все, чем разработчики так хвастали в Paradise, в новой игре заменили на нечто противоположное. Мы попробовали мультиплеер в британском офисе Electronic Arts, поиграли в сингл в офисе московском, и теперь готовы сказать: только таким Need for Speed и должен быть. Модель управления как в Paradise, но все остальное – чистейший «олдскул».

ОТПУСК БЕЗ КОНЦА

В студию Criterion мы ехали из столицы на электричке: студия расположена в Гилфорде, минутах в 40 от Лондона. Городок ничем не примечательный, за исключением концентрации музыкантов на квадратный метр: каждый второй тут либо идет с гитарой настоящей, либо на ходу отыгрывает партию на гитаре воздушной – серьезно, прямо по дороге к автобусу, в такт музыке из наушников. Объясняется это просто: в городе расположена Академия современной музыки (The Academy of Contemporary Music), которая воспитала, например, гитариста из нового состава The Yardbirds. Но мы все не о том – посреди вакханалии метала и панка стоит скромное белое здание, главный британский отдел Electronic Arts: именно тут работают сотрудники Criterion. Вход, правда, встречает нас не видом разбитых машин, а почему-то гербами Хогвартса: здесь же, оказывается, еще и офис

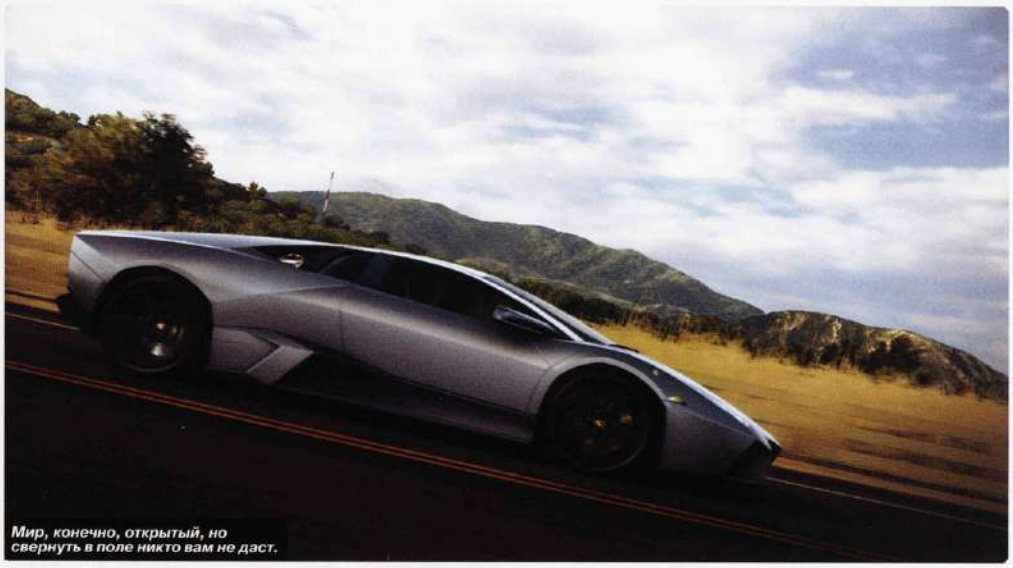
▲ *Снега в игре немного, но выглядит он замечательно.*

▼ *Шоссе Seacrest County по ночам почти не освещаются, поэтому ехать иной раз приходится на ощупь. Ну или по карте.*



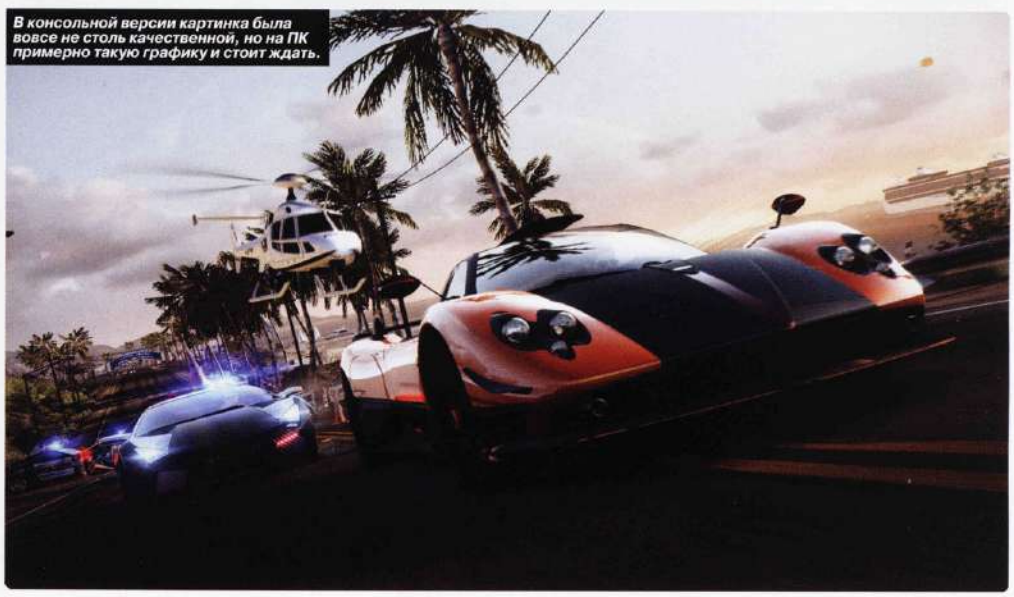
КОПЫ ПОЛУЧАЮТ ЗАКИСЬ АЗОТА ЗА ВЫСОКИЕ СКОРОСТИ, ЗА УДАЧНЫЙ ДРИФТ И, КОНЕЧНО, ЗА ПОИМКУ ПРЕСТУПНИКОВ, А ГОНЩИКИ – ЗА РИСКОВАННЫЕ ТРЮКИ ВРОДЕ ЕЗДЫ ПО ВСТРЕЧНОЙ. НО УСКОРЕНИЕ ВСЕ РАВНО ВОССТАНАВЛИВАЕТСЯ ОЧЕНЬ БЫСТРО.

У копов примерно такой же автопарк, как у гонщиков. Вот только полиции покрасить свое авто в желтый или розовый не разрешат – обычно остается довольствоваться черно-белой расцветкой.



Мир, конечно, открытый, но свернуть в поле никто вам не даст.

Bright Light, авторов игр про Гарри Поттера. Разбитая машина зато легко находится в соседнем холле – именно тут мы и ждем начала показа Hot Pursuit. Импровизированная авария настраивает на неправильный лад: ведь так раздолбить авто можно лишь в Paradise, но никак не в новой Need for Speed. Демонстрация сразу же переходит в активную фазу: журналисты рассаживаются и играют между собой в разнообразные заезды мультиплеера. Впрочем, не столь уж и разнообразные: в онлайне нам показали два типа состязаний – Race и Hot Pursuit. В первом вы просто гоняетесь с соперниками на скорость, без использования усилений и бонусов, во втором игроки делятся на команду полицейских и команду беспредельщиков – в итоге задачей каждого лихача становится первым добраться до финиша, а копы, меж тем, пытаются перебить всех нарушителей. Перебить – это значит затаранить до смерти. Есть, впро-



В консольной версии картинка была вовсе не столь качественной, но на ПК примерно такую графику и стоит ждать.

чем, и другие способы отправить противника в утиль.

И у копов, и у бандитов в Hot Pursuit есть набор из четырех спецумений – умения отображаются в углу экрана и вызываются на геймпаде через крестовину. Запас навыков ограничен, а использовать их можно лишь время от времени – у всех способностей есть период «перезарядки». Силы правопорядка умеют ставить на дорогах шипы (враг не остается без шин, а лишь круто разворачивается и теряет несколько секунд), пускать в противника EMP-заряд (он на пару секунд парализует злодея), запрашивать кордон на дорогу и вызывать вертолет, который самостоятельно сбрасывает все те же шипы перед чужими авто. У нарушителей набор похожий: тоже шипы, тоже EMP-заряд, но кроме того радиопомехи (отключают у противников оружие и карту) и суперускорение. И вдобавок ко всему этому у обеих сторон есть нитро, полоска которого заполняется по ходу гонки. Копы получают закись азота за высокие скорости, за удачный дрифт и, конечно, за поимку преступников, а гонщики – за рискованные трюки вроде езды по встречной. Такие мелочи, впрочем, не замечаешь: ускорение в любом случае восстанавливается очень быстро.

ПРЕДЕЛ КОНТРОЛЯ

Арсенал несложный, но с наскока освоиться не выйдет. У нас, по крайней мере, не получилось: в первом же заезде наш отряд полицейских друг друга перестрелял и перетаранил. Зато мы поняли самое главное: оружие можно использовать как на врагов, так и на союзников. Это потому, что «союзники» – понятие в режиме Hot Pursuit растяжимое. Гонщикам ведь надо не только уйти от копов, но еще и занять первое место, так почему бы не насолить коллегам-преступникам? И солят, очень активно солят. Именно такая динамика «всех против всех» делает режим Hot Pursuit самым интересным в игре – хотя и несколько хаотичным. Но хаос идет игре только на пользу: когда отнимают оружие и заставляют покататься просто на скорость, становится ясно, что кататься-то не так уж и интересно. На то есть несколько причин: во-первых, управление ну очень уж аркадное, совсем-совсем как в Burnout. Во-вторых, трассы чересчур... прямые. Они явно рассчитаны на массовки, перестрелки, дикие скорости – а если вы надумали в одиночку проехаться по уровню на неспешной машине (хотя таких, право слово, в Hot Pursuit почти нет), вы ненароком можете и заскучать.

Сами локации, впрочем, хороши. События игры развиваются в вымышленной зоне под названием Seacrest County. Это натурально большой открытый мир – в полной версии даже появится специальный «круизный» режим Free Ride, где можно проехать всю гигантскую карту насквозь. А она аж в четыре раза больше по территории, чем Paradise City, но, правда, не так густо за-

Та самая авария в офисе Criterion. Внимание к деталям удивительное: даже след от шин есть и пыль от раскрошенной стены.

Шкала нитро восполняется довольно быстро – можно даже палец с кнопки ускорения не убирать.

Даже после вот таких аварий машины отделываются вмятинами по бокам и на крыше. Кабину, видите ли, деформировать нельзя.

У копов есть, кстати, особая кнопочка «отключить мигалку». Пользы от нее, правда, никакой.

Продвинутого тюнинга в игре не будет: все апгрейды машин и оружия выдаются игроку автоматически.

ставлена достопримечательностями: катаемся мы по песчаным равнинам, горам, лесам, кое-где даже снег можно найти, вот только больших поселений в наличии нет. На всех трассах получится обнаружить, конечно, спрятанные и опасные проезды, но основная дорога всегда широкая, а повороты проходятся без проблем. Очевидно, этот мир с самого начала создавался для автовойнушки, а не для тривиальных гонок. И хотя в некоторых режимах мир открывают полностью, во многих трассу строго ограничивают светящимися стрелочками, так что особой свободы в первые не минуты даже, а часы игры, вы вовсе не заметите. Наоборот, трассы очень в духе старых Need for Speed. И, к тому же, в отличие от Burnout Paradise, Hot Pursuit выбрасывает после каждой гонки в меню и заставляет заново перегружать карту – в прошлом творении Criterion все заезды, если кто забыл, можно было вызывать прямо из мира.

ВНЕ ЗАКОНА

Интерфейс разработчики упростили, но игра открывает неожиданно много возможностей – особенно онлайновых. Сообщество гонщиков теперь превратилось в полновесную социальную сеть под названием Autolog. Тут есть «стена», где показываются сообщения, фотографии и рекорды ваших друзей. Есть раздел «новости», где Criterion в реальном времени пишут об обновлениях игры. Но самое главное – есть «реко-

HOT PURSUIT

Hot Pursuit 2010 года – это вовсе не первая Hot Pursuit в истории. Игра с таким подзаголовком появилась еще на заре жизни сериала: то был третий Need for Speed 98-го года. Хотя тот выпуск и поддерживал разрешение исключительно до 1152x864, в нем уже были и погони с полицией, и возможность за эту самую полицию играть, и даже вид из кабины (который новой Hot Pursuit и не снился). Следующая часть линейки появилась в 2002 году, то есть уже на следующем поколении консолей и, естественно, выглядела куда лучше. К сожалению, вид из кабины в ней уже исчез. Оба выпуска приняли в свое время отлично – ну да в те времена для Need for Speed «отлично» было нормой.

В США делают прояпонскую Dead Rising 2, в Британии куют игру про гонки по дорогам Америки, а сами эти дороги собирают шведы из DICE. Ох уж эта глобализация.

В наших превью-версиях была куча моделей Porsche: кажется, этого производителя в Criterion особо любят. Логично, учитывая его прошлое вовлечение в сериал.

Скриншоты не показывают главный источник проблем на картах Hot Pursuit: «гражданские» машины. Столкновения с ними могут весьма плачевно заканчиваться.

мендации». Это такое особое место, где компьютер указывает, чем вам стоит заняться. Френд побил ваш рекорд? Надо взять верх. Десяток друзей участвует в гонках на новой карте, а вы ее даже не пробовали? Надо присоединиться. Автолог влезает и в онлайновые состязания, и даже в карьеру: выбираете новое одиночное задание, а игра уже подсказывает, как его выполнили ваши друзья. Автолог в итоге готовит для вас бесконечную ленту занятий – даже после окончания сюжета здесь можно развлекаться, пока карты окончательно не приедятся.

Кстати, о сюжете – его нет. То есть вообще. Каждая миссия сопровождается вводной фразой в духе «гонщики собрались устроить заезд, их надо остановить», на этом же все и заканчивается. Так оно и лучше, наверное, – не отвлекает. Подробней разглядеть одиночный режим мы смогли уже после возвращения из Британии, в спокойной обстановке в Москве, один на один с текущей рабочей версией игры.

Как и предполагалось, есть две карьеры – гонщика и полицейского. Но на самом деле эти линии можно проходить одновременно: черту закона разрешают преступать в обе стороны по несколько раз за полчаса – благо сюжета нет и объяснять это никак не приходится. Главное меню карьерного режима предстает в виде большой карты мира, на которой появляются значки копа и лихача, а через них уже вызываются соответствующие миссии. Просто и интуитивно – как и все в Hot Pursuit.

У гонщиков в одиночной игре всего три вида заездов: уже упомянутые Hot Pursuit и Race, а также Time Trial – гонка на время с, опять же, отключенным оружием. У копов набор примерно такой же, только Time Trial переименовали для важности в Rapid Response (мы, вроде как, не просто гоняемся, а отвечаем на срочный вызов), а Race заменили на Interceptor (преследование один на один). Последний режим получился особо интересным, потому что здесь нет никаких ограждений, открыт весь мир. Гоняться за преступником приходится по огромной территории, а

движения врага непредсказуемы – он может хитрить, сворачивать в последний момент и даже делать разворот на 180 градусов (и даже ИИ активно такое практикует). И этот режим идет игре намного больше, чем Race и Time Trial – все-таки Hot Pursuit зря пытается быть иногда чистокровной гонкой, здесь самые интересные заезды проходят с ЭМИ-зарядами наготове и вертолетами в небе. К счастью, разработчики тоже это понимают и именно на автобезумие делают акцент.

Чем бы вы ни занимались в роли копа и бандита, где бы вы ни играли – в кампании или онлайн – вы всегда будете прокачиваться. Именно через прокачку оба ваших персонажа получают новые машины и улучшают свое оружие (шипы второго уровня, например, оказываются особо широкими, а прокачанный полицейский кордон включает в себя больше машин). Вот только выбирать награды нельзя, их вам просто выдают по очереди – опять же, прокачка реализована примитивно, но она работает, а для гоночной аркады RPG-усложнений и не требуется. Кто-то будет, конечно, скучать по тюнингу, но ковыряние в автомобилях просто не вписывается в концепцию Hot Pursuit. Это игра не про любовь к машинам. Она про высокоскоростной хаос, про постоянное чувство опасности и про естественное желание навредить ближнему своему.

За рулем всех машин без исключения сидит один и тот же мужчина в черных очках. В игре не заметно, но на скриншотах в глаза бросается.

У КОПОВ TIME TRIAL ПЕРЕИМЕНОВАН В RAPID RESPONSE. МЫ, ВРОДЕ КАК, НЕ ПРОСТО ГОНЯЕМСЯ, А ОТВЕЧАЕМ НА СРОЧНЫЙ ВЫЗОВ.

В любой момент гонки можно вызвать меню и перейти в «фоторежим». Вот примерно такие картинки вы получите на выходе.

CRITERION GAMES

Писишникам студию Criterion позволительно не знать, но вот консольщики на нее молятся толпами. Причина простая: уже почти десять лет команда работает над гоночным сериалом Burnout, который лишь недавно заглянул на нашу с вами платформу. Разработчики экспериментировали и с другими жанрами: так, в 2006-м они неожиданно разродились шутером Black – игрой отличного качества, также миновавшей PC. Но история Criterion Games идет намного глубже: команда собралась еще в 93-м году и занималась тогда не столько играми, сколько игровым софтом – их технология RenderWare до сих пор улучшается, дорабатывается и совершенствуется. А использовали его в таких именитых играх, как GTA 3, консольная Crackdown и Max Payne 2: The Fall of Max Payne. Движок стал менее активно расходиться лишь во второй половине десятилетия – после того, как EA купила Criterion Games и получила во владение все их разработки.

Criterion games

МЭТТ ВЕБСТЕР (MATT WEBSTER),

СТАРШИЙ ПРОДЮСЕР CRITERION GAMES

Это наша первая игра в сериале Need for Speed, но у нас, очевидно, богатая история в сериале Burnout, поэтому от нас многого ждут. Это наша первая возможность использовать настоящие машины. Важной целью для нас было сделать управление доступным – чтобы игрок сразу мог с улыбкой до ушей войти в поворот на огромной скорости. Но сам геймплей непростой – и людям придется подолгу тренироваться на отдельных участках трассы, чтобы поставить серьезный рекорд. А управляться с этими рекордами поможет автолог. И, конечно, как и в любой игре Need for Speed, в нашей важно было создать ощущение скорости.

? А что насчет самой команды? Вы как-то выросли?

Нет, на самом деле мы даже уменьшились. Мы просто лучше работаем в такой обстановке, с небольшой командой. Плюс теперь мы полагаемся на кое-какую стороннюю поддержку: например, DICE построили нам весь мир. Мы создали дизайн, а потрясающие художники и программисты DICE его собрали. Burnout Paradise занималось примерно 100 человек, а сейчас у нас около 65.

? Расскажите про движок. Почему система разрушений стала проще?

Движок совершенно новый, создавался с нуля. Ну, технически говоря, система разрушений не стала проще. Дело в том, что раньше мы сами выдумывали свои машины и могли делать с ними все, что захотим. А теперь у нас настоящие модели, и их производители ставят довольно строгие ограничения на повреждения. Нельзя причинять урон самой кабине с водителем и нельзя поджигать авто. Мы на самом деле довольно далеко заходим в своей системе повреждений – это если сравнивать с другими играми, где используются настоящие машины. Но вообще движок совершенно новый – в нем есть система отложенного освещения, которая активно используется в открытом мире. И освещение автомобилей тоже просчитывается в реальном времени – во многих гонках это прописано заранее для разных участков трассы, у нас же все динамически обрабатывается.

? Давайте поговорим о DLC. Планируете что-нибудь для Hot Pursuit?

DLC определенно будет, но ничего конкретного сказать не могу. Ну вы и сами видели в меню пункт «NFS Store» – это как раз для покупки дополнений.

? Вы довольны тем, как получилось DLC для Burnout Paradise? Как вы сумели сделать так много бесплатных аддонов?

Ну, не все DLC было бесплатным. Но по большей части мы просто экспериментировали. Для нас и для наших маркетологов это была возможность исследовать то, как вообще можно менять игру после запуска. Ну и заодно мы узнали, чего хотят наши пользователи.

? Бесплатных штук!

Не только, как ни странно. По-моему, геймеры понимают, что за усилия по поддержке игры надо платить. И многие нам говорили, что глупо выпускать первые дополнения бесплатно, а за следующие уже брать с людей деньги. Но сработало это отлично, мы всем довольны. Если контент достаточно серьезно меняет игру, то люди готовы его ждать и готовы за него платить.

? Почему в Hot Pursuit нет такого же меню, как в Paradise? Там ведь все заезды можно было начинать прямо из города.

Другая игра, другая аудитория. Фанаты этих двух сериалов действительно очень сильно отличаются. В Burnout Paradise мы сделали очень большой акцент на сам город, и все заезды там можно было превратить в многопользовательские состязания. А в этой игре все куда более прямолинейно: один заезд, второй, третий. И здешняя аудитория привыкла к структуре «меню-гонка-меню-гонка». Поэтому мы решили ничего не менять, чтобы не отпугнуть фанатов.

? Как вы думаете, система Autolog приживется в других выпусках Need for Speed?

Эта система явно меняет то, как вы играете в Need for Speed – вам приходится постоянно помнить о друзьях и соперниках. Наша сеть объединяет всех игроков, и нет ничего приятней, чем обогнать кого-то, кого вы знаете в жизни. И да, она может сработать в любой гонке – думаю, и в других Need for Speed она вполне может остаться.

? Расскажите про ИИ. Он как-то развился со времен Paradise?

ИИ у нас должен бросать игроку какой-то вызов. Он должен заставлять вас ехать быстрее, уходить от преследования или, наоборот, преследовать. Так что на самом деле он очень сложный. Даже поведение пилота вертолета чудовищно сложно описать.

? Так оно не заскриптовано?

Да, его не заскриптовать, он гонится за машиной реального игрока в открытом мире. И плюс нам нужно было сделать такой ИИ, который понравится и продвинутым игрокам, и новичкам. А это очень сложно. Намного проще было бы сделать врагов для шутера.

? А как вы обходитесь с уровнями сложности? Враги у вас автоматически замедляются, если игрок отстает?

Ну конечно замедляются – мы стараемся динамически подстраивать уровень врагов под умения пользователя. Никакого выбора сложности не будет – все наладится уже во время игры.

? Наконец, расскажите про PC-версию.

Это точно будет самая лучшая версия, и графика там получится самая продвинутая. Но мы, конечно, и из консолей пытаемся выжать максимум. ■

НОВОСТИ

Автор:
Иван Гусев

ГЛАВНЫЕ НОВОСТИ | О САМЫХ ВАЖНЫХ СОБЫТИЯХ МЕСЯЦА

ДЮК ПРИСЯГНУЛ НА ВЕРНОСТЬ

СТУДИЯ GEARBOX SOFTWARE – НОВЫЙ ХОЗЯИН ПРАВ НА БРЕНД DUKE NUKEM

В сентябре игровой мир был потрясен грандиозной новостью – студия Gearbox Software завершит разработку многострадального Duke Nukem Forever. Однако, как оказалось, создатели Borderlands и Brothers in Arms не просто получили перспективный заказ. Gearbox купила все права на бренд Duke Nukem! Это означает, что и Duke Nukem Forever, и последующие игры/комиксы/фильмы о Дюке будут выходить с благословения техасской студии.

Глава Gearbox Рэнди Питчфорд (Randy Pitchford) уверяет, что сделка состоялась исключительно благодаря его стараниям. Боссы 3D Realms Скотт Миллер (Scott Miller) и Джордж Бруссард (George Broussard) не отдали бы Дюка абы кому. Однако, поскольку Питчфорд начинал свою карьеру в 3D Realms и участвовал в разработке Duke Nukem 3D и Duke Nukem Forever, отношения с ним были не только деловыми, но и дружескими. Рэнди сделал предложение, Скотт и Джордж все обдумали и согласились. Им было жалко расставаться с Дюком, но они понимали: если не Gearbox, то Duke Nukem Forever не доделает никто.

Почти год сделку держали в секрете, и это было очень непросто. Шутер-долгострой заново представили на выставке PAX 2010 в Сиэтле. Duke Nukem Forever увидит свет в 2011 году. Однако это не означает, что Gearbox позабудет о своих других проектах. Питчфорд намекает на Borderlands 2, Aliens: Colonial Marines и новую Brothers in Arms (скорее всего, в современном сеттинге). ■

Рэнди Питчфорд уговорил 3D Realms продать Дюка.

Дюк снова в строю.

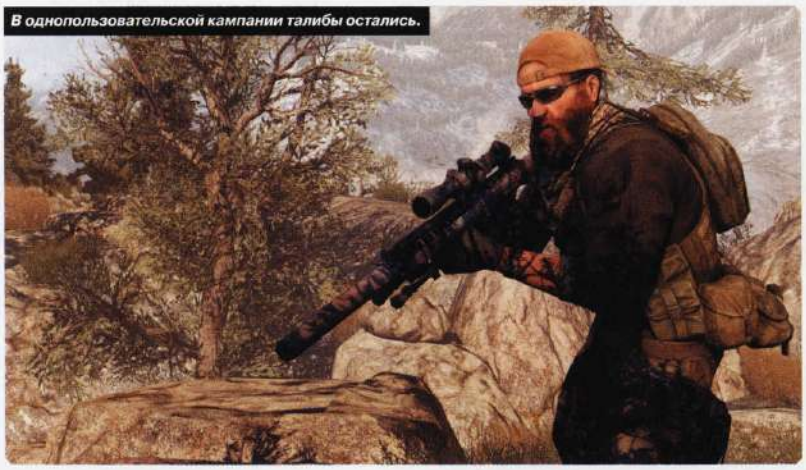
МЕДАЛЬ ЗА ТРУСОСТЬ

ELECTRONIC ARTS УБРАЛИ ТАЛИБОВ ИЗ МУЛЬТИПЛЕЕРА MEDAL OF HONOR

Издательство Electronic Arts сдалось и убрало талибов из мультиплеера шутера Medal of Honor. Вопли ханжей и паникеров из отдела продаж заглушили голос разума. Разработчики, уверявшие, что не боятся творческих экспериментов, показали, что, когда на кону успех крупного проекта, принципами можно и поступиться. Шутер Medal of Honor был выбран «козлом отпущения» для желтой прессы, политиканов и консерваторов, поскольку в мультиплеере можно было играть не только за бравых американских солдат, но и за боевиков-талибов. Министр обороны Великобритании назвал Medal of Honor отвратительной. По телевидению показывали матерей солдат, которые заявляли, что EA не уважает чувства членов семей, потерявших близких в Афганистане. Medal of Honor даже запретили продавать на американских военных базах. Огульная критика Medal of Honor могла негативно сказаться на продажах и поставить под вопрос судьбу популярной серии. Продюсер игры Грег Гудрич (Greg Goodrich) признал: если дорогостоящий шутер не возьмет планку в 3 миллиона экземпляров, сиквела не будет. А буквально спустя пару дней после этого объявил на форуме Medal of Honor: талибов в мультиплеере не будет. Их переименовали в безликих «Противников». Решение принято «из уважения к семьям павших солдат». Все это грустно и неприятно. ■

Издатель испугался бойкота Medal of Honor.

В однопользовательской кампании талибы остались.



ЗАПОЗДАЛЫЙ КАТАКЛИЗМ

WORLD OF WARCRAFT CATACLYSM ВЫХОДИТ В ДЕКАБРЕ

Старые локации в Cataclysm предстанут в новом виде.

Cataclysm познакомит геймеров с двумя новыми расами.

Полгода назад один из руководителей издательства Activision Blizzard Томас Типпл (Thomas Tippl) четко дал понять, что в 2010 году выйдет два продукта от Blizzard: стратегия StarCraft II: Wings of Liberty и долгожданный аддон World of Warcraft: Cataclysm. В августе компания представила коллекционное издание Cataclysm и еще раз уточнила: MMORPG должна выйти до нового года. Правда, глава Blizzard Майк Морхейм (Mike Morhaime) тут же напомнил: «Метелица» никогда и ни при каких обстоятельствах не выпускает недоделок, так что, если понадобится перенести выпуск дополнения, сделает это не задумываясь. Ранее проходила информация, что World of Warcraft: Cataclysm не успевают доделать в срок, и игра выйдет только в следующем году. Однако не спешите рвать волосы с досады. Согласно официальному пресс-релизу Blizzard, игра будет выпущена уже 7 декабря этого года. Сейчас игра находится в статусе закрытого бета-тестирования. Морхейм также подтвердил, что старым игрокам в Cataclysm будут предложены более сложные квесты, тогда как новички получат «совершенно новый, ранее немыслимый игровой опыт». Что бы это могло значить, интересно? ■

КОТИК, НЕ ХАМИ!

ГЛАВА ИЗДАТЕЛЬСТВА ACTIVISION ОБИДЕЛ КОЛЛЕГ ИЗ ELECTRONIC ARTS

Котик пророчит EA печальное будущее.

Увлечение Guitar Hero уходит, а с ним падает и прибыль Activision.

Гендиректор Activision Бобби Котик (Bobby Kotick), кажется, утрачивает чувство реальности. Он позволяет себе все более оскорбительные высказывания и может вскоре стать повсеместно признанным антигероем игровой индустрии. Последняя его выходка – огульная критика Electronic Arts. Котик заявил, что все по-настоящему великие геймдизайнеры не желают работать в EA и если и поступают на службу к «электроникам», то только от безысходности. А раз у издательства нет талантливых сотрудников, то и качество игр оставляет желать лучшего, и цена акций постоянно падает, и как с этим бороться – непонятно. Само собой, в Electronic Arts были шокированы подобными заявлениями. Первым от потрясения оправился вице-президент компании Джефф Браун (Jeff Brown). Он сказал, что Activision процветает за счет трех серий. Одна из них – MMORPG, к созданию которой Бобби и его команда не имеют никакого отношения. Другая серия сейчас теряет популярность. Третью же Котик запросто может уничтожить своими неразумными действиями. Как не сложно догадаться, Браун говорит о World of Warcraft (ее создала Blizzard, а вовсе не Activision), Guitar Hero (падение продаж с каждым годом все сильнее) и Call of Duty (студия Infinity Ward, разработавшая обе части Modern Warfare, обезглавлена и парализована). ■

Нолан задумал игру.

НАЧАЛО ИГРЫ

Режиссер «Темного рыцаря» Кристофер Нолан (Christopher Nolan) сказал, что он ищет возможность сделать игру по мотивам своего последнего фильма – «Начало». Фантастический триллер о «взломщиках снов» собрал по свету больше 750 миллионов долларов. Нолан говорит, что многие его идеи об осознанных сновидениях не попали в фильм, и он смог бы развернуться на полную в игре. Режиссер не спешит и намерен воплотить проект в жизнь в течение ближайших нескольких лет. Вот только как бы его рутина не заела – скоро Нолан начнет снимать свой третий фильм о Бэтмене. ■

Итальянцы и арабы против Mafia II.

ОСТАНОВИТЕ МАФИЮ

Гангстерский экшн Mafia II был объявлен вне закона в Объединенных Арабских Эмиратах. Игру запрещено ввозить на территорию страны. Причины запрета не разглашаются, однако догадаться, право слово, легко. Обнаженка и употребление алкоголя вызывает отторжение у мусульман, а этого добра полно в Mafia II.

Также с критикой игры выступил фонд UNICO National, представляющий итальянскую диаспору в США. Общественники даже потребовали убрать Mafia II с прилавков, потому что она полна неверных стереотипов. В ответ издатель посоветовал UNICO попробовать запретить «Крестного отца». ■

ФАКТ

25

ЛЕТ ИСПОЛНИЛОСЬ ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ЗНАМЕНИТОМУ ВОДОПРОВОДЧИКУ МАРИО

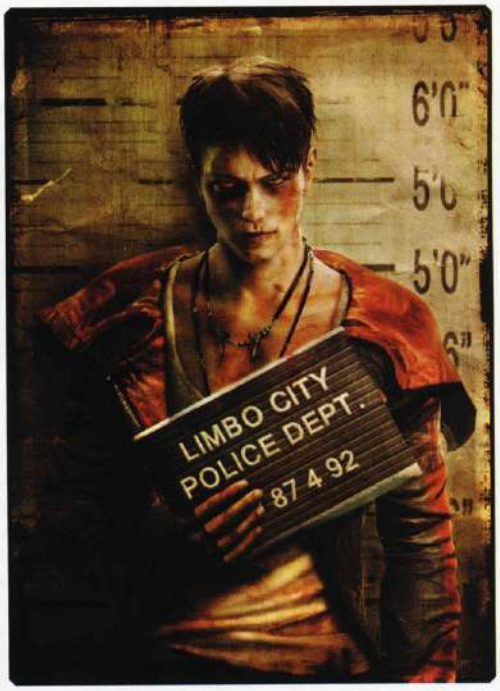
АНОНСЫ И ДАТЫ РЕЛИЗОВ НА PC | О НОВЫХ ИГРАХ, О ПЕРЕНОСАХ ДАТ ВЫХОДА И ОТМЕНЕ ДОЛГОСТРОЕВ

ДАНТЕ ЭПОХИ «СУМЕРЕК»

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ СЕРИИ DEVIL MAY CRY МЕНЯЕТ ИМИДЖ В НОВОЙ ИГРЕ

На Tokyo Game Show японское издательство Capcom анонсировало новую часть серии Devil May Cry. Называется она вовсе не Devil May Cry 5, а просто DmC. Capcom перезапускает франчайз, причем, не осторожничает, а смело рушит каноны. Во-первых, DmC делают не японцы. Игра поручена британской студии Ninja Theory, известной по очень неплохим консольным экшнам Heavenly Sword и Enslaved: Odyssey to the West. В последнее время Capcom подрастеряли веру в японских разработчиков и стали активнее сотрудничать с западными студиями.

Еще одно нововведение – DmC создается не на MT Framework, фирменном движке Capcom, а на Unreal Engine 3. Ну и, конечно, самое главное – Данте. Он другой. Игра рассказывает о юных годах героя, его становлении. Разработчики проводят параллели с фильмом «Казино «Рояль». В нем, если помните, Джеймс Бонд был показан еще до своего первого убийства. Вот и Данте в DmC неопытен и многого не умеет. Да и выглядит иначе – фэны серии в шоке. Новый главный герой скорее похож на персонажа вампирской саги «Сумерки», чем на наемника, уничтожающего демонов. Однако разработчики защищают свой дизайн, уверяя: новому времени – новый Данте. «То, что казалось крутым 12 лет назад, больше никого не впечатляет, – говорит креативный директор Ninja Theory Тамим Антониадес (Tameem Antoniades). – Если бы Данте в своем нелепом плаще зашел сегодня в бар, его бы обсмеяли». ■



Что, не признали Данте?

В Capcom в восторге от нового дизайна главгероя DmC.

НИ ТЕБЕ ПОДРАТЬСЯ, НИ ПОГОНЯТЬ

PC-ВЕРСИИ SUPER STREET FIGHTER IV И NASCAR 2011 НЕ ПЛАНИРУЮТСЯ

В свое время выход PC-версии Street Fighter IV стал настоящим событием. Еще бы, ведь файтинги нечасто заглядывают в наши края. Однако Super Street Fighter IV, представляющий обновленный список бойцов, новые комбо и улучшенный мультиплеер, скорее всего, не появится на компьютерах. И это притом, что PC-версия готова на 99%. В чем причина? Продюсер игры Есинори Оно (Yoshinori Ono) кивает на пиратов. Street Fighter IV не один месяц держалась в TOP-10 торрент-трекеров. Издательство Capcom вполне довольно продажами PC-версии, но не желает, чтобы в определенных регионах «Уличного бойца» считали бесплатным развлечением.

В декабре в Японии появятся игровые автоматы Super Street Fighter IV, функционирующие при помощи набора интерфейсов программирования приложений DirectX. Это означает, версия для Windows фактически готова. Увы, ее не планируют выпускать. Однако Оно допускает, что в Capcom могут передумать.

Передумает ли руководство издательства Activision насчет NASCAR 2011: The Game – тоже больной вопрос для некоторых геймеров. В феврале компания выпустит новую игру, посвященную популярному гоночному чемпионату. К сожалению, только на консолях. PC-версию решили не делать, так как «рынок компьютерных игровых продуктов очень ограничен». Понимайте, как хотите. ■

PC не везет на файтинги.

NASCAR 2011 делает разработчик серии Big Mutha Truckers.

ПЛАНЕТА ПО ИМЕНИ МАЙКЛ

В 2011 ГОДУ ВЫЙДЕТ ОНЛАЙНОВАЯ ИГРА, ПОСВЯЩЕННАЯ МАЙКЛУ ДЖЕКСОНУ

Добро пожаловать на планету Майкл.

Улица имени Билли Джин.

Наследникам покойного певца Майкла Джексона следует быть разборчивее в связях, иначе на имени знаменитости скоро не будут наживаться только ленивые и совестливые. Казалось бы, одной игры о жизни и творчестве короля поп-музыки, которую сейчас делает Ubisoft, вполне достаточно. Но нет, правообладатели решили запустить еще и онлайновый проект о Джексоне. Права на его создание получила американская компания SEE Virtual Worlds. Она известна по условно-бесплатной Planet Calypso, MMORPG, где торгуют всем и вся за деньги, имеющие четкую привязку к курсу доллара. Онлайновая игра Planet Michael создается шведской студией MindArk, стоящей за Planet Calypso и другими проектами на движке Entropia. На планете геймеров ждут несколько континентов, каждый из которых посвящен определенному периоду в жизни Майкла или альбому. Скажем, на материке «Триллер» не обойдется без танцующих зомби. О геймплее пока ничего не известно. Нам лишь намекнули на мини-игры и возможность создавать собственный контент.

Planet Michael будет поддерживаться за счет микроплатежей. Многие поклонники Джексона уже выступили с критикой затеи, заявив, что цинично зарабатывать деньги на любви к певцу. В SEE Virtual Worlds ответили, что готовы к насмешкам, но дело свое не бросят. Planet Michael выйдет в 2011 году. ■

СТОЛКНОВЕНИЕ МИРОВ

TWO WORLDS 2, H.A.W.X. 2 И RED FACTION: ARMAGEDDON ЗАДЕРЖИВАЮТСЯ

Надеемся, Two Worlds 2 будет лучше первой части.

Red Faction: Armageddon должна была выйти в начале 2011 года.

Поклонники ролевых игр, с нетерпением ожидающие релиза Two Worlds 2, оказались в странной ситуации. Они не знают, кому верить: один издатель говорит, что игра готова и выйдет со дня на день, другой настаивает на необходимости дополнительной «шлифовки» и переносит выпуск на 2011 год. Что, черт возьми, происходит?

Two Worlds 2 должна была увидеть свет в сентябре, однако в последний момент релиз отодвинули на четвертый квартал. Европейский издатель – TopWare Interactive – настаивает: фэнтезийная RPG в лучших традициях Oblivion выйдет в этом году. Однако североамериканский паблишер – SouthPeak Interactive – принял решение перенести выход Two Worlds 2 на январь, чтобы обеспечить максимальное качество продукта. Получается, европейцы получат сырую версию игры? Нет, отвечают в TopWare, бета-тестирование завершено, локализации готовы. Просто наши американские коллеги решили подождать до января, когда на прилавках будет поменьше громких новинок. Кто еще решил подождать? Издательство Ubisoft без объяснения причин снова отодвинуло выпуск PC-версии Tom Clancy's H.A.W.X. 2 – на ноябрь. THQ, в свою очередь, решило повременить с Red Faction: Armageddon и Warhammer 40,000: Space Marine. Первая игра выйдет в мае, вторая – летом. ■

DICE делает замену Battlefield Heroes?

БЕСПЛАТНАЯ ВОЙНА

Шведская компания Digital Illusions (EA DICE), похоже, готовит новую игру из серии Battlefield. И речь не идет о Battlefield 3, существование которой было неоднократно подтверждено. Поговаривают, Digital Illusions работает над бесплатной игрой а-ля Battlefield Heroes. Недавно компания зарегистрировала несколько доменных имен: BattlefieldAssault.com, Battlefieldp4f.com, BattlefieldPlay4free.com, BFassault.com, BFp4f.com и BFplay4free.com. Не нужно быть кандидатом наук, чтобы предположить: игра Battlefield Assault будет бесплатна для всех. Увы, никаких деталей о проекте пока неизвестно. ■

Мэл Гибсон в проекте не участвует.

МАКС ВСТУПАЕТ В ИГРУ

Продюсер отличного консольного экшна God of War II Кори Барлог (Cory Barlog) объявил через Twitter, что ищет звездного дизайнера уровней, который хотел бы вместе с ним сделать игру по мотивам кинотрилогии «Безумный Макс». Барлог сейчас сотрудничает со шведской Avalanche Studios, и логично предположить, что проектом занимаются именно создатели серии Just Cause. По слухам, в основу игры ляжет сценарий Mad Max: Fury Road, так и не снятой четвертой части «Безумного Макса». Барлог намекает: будут и ближний бой, и перестрелки, и гонки по пустыням. ■

ФАКТ

5

ТЫСЯЧ ЧИТЕРОВ В STARCRAFT II ЗАБАНИЛА НА ДНЯХ BLIZZARD

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ | О ЛЮДЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

РЕАЛЬНЫЕ КАБАНЫ

ЗВЕЗДЫ ГЕЙМДЕВА ГИЛБЕРТ И ШЕФЕР СНОВА РАБОТАЮТ ВМЕСТЕ

Последняя игра Гилберта – DeathSpank – была довольно успешной.

В апреле создатель замечательной серии Monkey Island Рон Гилберт (Ron Gilbert) покинул канадскую студию Hothead Games, где числился креативным директором. Известный геймдизайнер не стал раскрывать причины своего решения. Может, он ушел, поскольку доделал DeathSpank, смешной ролевой экшн в духе Diablo и решил взять тайм-аут, а может, просто захотелось домой, в США. Однако Гилберт недолго сидел без дела. Его наняла сан-францисская студия Double Fine Productions (Psychonauts, Brutal Legend).

Рон Гилберт и глава Double Fine Тим Шефер (Tim Schafer) уже работали вместе – в начале 90-х годов прошлого века они сделали The Secret of Monkey Island и Monkey Island 2: LeChuck's Revenge. С тех пор разработчики дружат. Время от времени Гилберт заглядывал в Double Fine и просил выделить ему стол для работы, поскольку дома его все отвлекает от дела. Пару месяцев назад Рон поделился с Тимом идеей своей новой игры, и тот воскликнул: «Эй, почему бы тебе не сделать ЭТО для нас». Что ЭТО и как ЭТО будет выглядеть, товарищи держат в секрете. Гилберт лишь обмолвился, что игра определенно придется по вкусу фэнам старых квестов. При этом уточнил, что новый проект – вовсе не обязательно адвенчура.

Double Fine Productions сейчас делает сразу четыре игры. Это небольшие проекты в духе тех, что выпускает Telltale Games (Sam & Max). ■

Должность Гилберта в Double Fine пока не объявлена.

СМЕРТЬ ГЕРОЯ

В АВТОКАТАСТРОФЕ ПОГИБ ГЛАВНЫЙ ДИЗАЙНЕР COMPANY OF HEROES ONLINE

Игровая индустрия понесла существенную утрату – в автокатастрофе погиб Брайан Вуд (Brian Wood), один из создателей серии Company of Heroes и главный дизайнер многопользовательской Company of Heroes Online. Ему было всего 33 года. ДТП произошло в северной части Сиэтла. Вуд вместе со своей женой Эрин, находящейся на шестом месяце беременности, ехал на Subaru Outback. Неожиданно на встречку выскочила Chevrolet Blazer. 21-летняя водительница «Шевроле» решила снять свитер и попросила подружку подержать руль. Результат – три трупа. Погибли пассажиры Chevrolet Blazer, сидевшие на заднем сиденье и геймдизайнер из Relic Entertainment. За секунду до столкновения Брайан Вуд развернул свою Subaru, чтобы принять удар целиком на себя. Беременная жена почти не пострадала и была вскоре отпущена из больницы. Подружки из «Шевроле», ставшие виновниками аварии, оказались еще и под наркотой, так что их будут судить – но не раньше, чем поставят на ноги.

Многие игровые компании и простые геймеры принесли свои соболезнования Эрин. Был основан Фонд имени Брайана Вуда, и туда потекли пожертвования для вдовы разработчика. Она была очень тронута всеобщей заботой и опубликовала письмо, в котором поблагодарила геймеров и представителей игровой индустрии за поддержку. ■

Company of Heroes Online доделают уже без Брайана Вуда.

Брайан и Эрин Вуд.

УОРДЕЛЛ ХОЧЕТ ЖИТЬ

ПРОВАЛЬНЫЙ СТАРТ ELEMENTAL ВЫЗВАЛ МАССОВЫЕ СОКРАЩЕНИЯ В STARDOCK

Уорделл взял на себя всю вину за провал Elemental.

Несмотря ни на что, Stardock планирует выпустить аддон к Elemental.

Стратегия Elemental: War of Magic претендует на звание «Худший старт 2010 года». Игра, выпущенная в августе, по признанию главного дизайнера игры и гендиректора компании Stardock Брэда Уорделла (Brad Wardell), не работает нормально на 30% компьютеров. Это очень плохой показатель. Приемлемым считается 5%, не более. Уорделл поначалу спорил с прессой и геймерами, доказывая, что игра в порядке, но потом назвал себя слепцом. Нельзя, видите ли, одновременно участвовать в разработке игры и оценивать ее степень готовности. Уорделл признал, что утратил способность быть объективным и отправил игру в печать сильно раньше срока.

Количество программных ошибок зашкаливало, и многие преданные фэны Galactic Civilizations II и Sins of a Solar Empire решили не связываться с новой стратегией от Stardock. За первый месяц Elemental разошлась тиражом, не превышающим 100 тысяч копий, а это значительно меньше, чем рассчитывал Уорделл. И пришлось боссу Stardock делать то, чего он не делал никогда за всю историю компании – увольнять сотрудников. Теперь у студии одна, а не две команды, и значит, она не может одновременно трудиться над двумя проектами. Elemental «патчат» с завидной регулярностью, и, возможно, скоро в нее станет можно играть без слез. А злопыхателям, которые советуют Уорделлу убить себя, Брэд бесхитростно отвечает: это не сделает War of Magic лучше, так что нет, спасибо. ■

ПОЛУЧИ ЗА ПРИДУРКА!

ГЛАВА ACTIVISION НАНЕС ОТВЕТНЫЙ УДАР ТИМУ ШЕФЕРУ

Пару месяцев назад Тим Шефер (Tim Schafer), возглавляющий студию Double Fine Productions, назвал главу издательства Activision Бобби Котика (Bobby Kotick) «конченым придурком», который из кожи вон лезет, выслуживаясь перед акционерами. Язвительность Шефера можно понять – в свое время Activision решили не выпускать его игру – хэвиметал-экшн Brutal Legend, и попытались через суд запретить сделать это другому паблишеру – Electronic Arts. До Бобби Котика доходит как до жирафа – он только сейчас дозрел до ответа Шеферу. «Парень назвал меня придурком, – посетовал гендиректор Activision. – Я никогда не встречался с ним. Я лишь был на одном совещании, где обсуждали Brutal Legend. Там мы решили, раз Шефер сорвал все сроки сдачи проекта и превысил бюджет, его игру нужно отменять. Она ведь получилась очень посредственной». Когда глава Double Fine узнал, что сказал о нем Котик, он всерьез разозлился: «Ему следовало высказаться в мой адрес, а не ругать плод трудов большой команды. Мы работали не покладая рук над Brutal Legend. Когда Котик отменил проект, над сотрудниками студии нависла угроза увольнения. Хорошо, что игру подобрала EA. Ну и конечно прискорбно, что Котику потребовалось два месяца, чтобы созреть для ответа мне». ■

Brutal Legend так и не вышла на PC. А мы так надеялись...

Шефер не даст спуску Котику.

Томпсон нашел новую жертву вместо GTA.

ТОМПСОН ВЗЯЛСЯ ЗА СТАРОЕ

Давно не было слышно об американском юристе Джеке Томпсоне (Jack Thompson), прославившемся нападками на игровую индустрию. После того как Верховный суд запретил Томпсону заниматься юридической работой из-за лжесвидетельств и подлогов, Джек залег на дно и объявился лишь сейчас. Он написал письмо министру обороны США с требованием запретить выпуск шутера Medal of Honor. Томпсон потребовал не только не допустить появления антиамериканской игры на прилавках, но и наказать военных, консультировавших разработчиков из Electronic Arts. Министр пока молчит. ■

Дель Торо делает ужастик.

БОЙТЕСЬ ДЕЛЬ ТОРО

Мы уже писали, что мексиканский режиссер Гильермо Дель Торо (Guillermo del Toro), снявший «Хеллбоя» и «Лабиринт Фавна», вступил в партнерские отношения с издательством THQ, чтобы делать игры. Причем речь идет не об одном проекте, а сразу о нескольких. На реализацию каждого отведено не меньше трех лет. Дель Торо говорит, что его первую игру следует ждать не раньше 2013 года. Какой жанр? Ужасы! Однако режиссер сразу оговорился: он делает не survival horror в духе Resident Evil, а просто атмосферную игру, навеянную произведениями Лавкрафта. Ктулху зовет! ■

ФАКТ

28

СТОЛЬКО РАЗ, ПО ДАННЫМ BIOWARE, ПРОШЛИ MASS EFFECT 2 ДВА УВЛЕЧЕННЫХ ГЕЙМЕРА

ИНДУСТРИАЛЬНЫЕ НОВОСТИ | О КОМПАНИЯХ В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ПРОКЛЯТИЕ ДЭЙВИ ДЖОНСА

REALTIME WORLDS И ОНЛАЙНОВЫЙ ШУТЕР APB ПРИКАЗАЛИ ДОЛГО ЖИТЬ

Помимо APB, продаются права на экшн-серию Crackdown.

Шотландская студия Realtime Worlds развалилась в считанные недели. Еще недавно глава компании и создатель Grand Theft Auto Дэйв Джонс (Dave Jones) улыбался во весь рот, нахваливая онлайновый шутер APB, и вот он уже отрубает сервера, с грустью говоря о том, что игры больше нет, но прекрасные воспоминания будут греть геймеров еще много лет. Сами геймеры чувствуют, что их обманули – APB должна была жить годы и развиваться, а вместо этого протянула всего два с половиной месяца. Даже признанные лузеры MMO-индустрии – Auto Assault и Tabula Rasa – продержались дольше года.

Что же произошло? Как мы писали месяц назад, чахлый старт APB и провал консольного экшна Crackdown 2 поставил Realtime Worlds в трудное финансовое положение. Да ладно, будем честны – отчаянное положение. Деньги кончились, инвесторы попрятались. Студия объявила себя банкротом. Управление над компанией взяли менеджеры из британской фирмы Begbies Traynor. Несмотря на то что они уволили 185 сотрудников, казалось, что шансы у Realtime Worlds есть. Begbies Traynor сообщила, что у APB 130 тысяч зарегистрированных игроков, и в среднем они тратят на игру 28 долларов в месяц. Это очень неплохие показатели. Если бы так все и было на самом деле, APB бы не закрыли. Но зарегистрированные – не значит постоянные. Многие попробовали онлайновый GTA-клон и ушли подобру-поздорову. Оставшиеся же даже не покрывали траты на поддержку игры.

Begbies Traynor стала искать покупателя для Realtime Worlds. Интерес был, и немалый. Триста компаний узнали насчет цены и условий сделки. Под шумок неназванная американская венчурная фирма приобрела Project MyWorld, недавно анонсированную социальную MMO в духе SimCity и «Монополии». Эта игра была последним козырем Realtime Worlds. Лишившись его, студия резко потеряла в цене. Неожиданно выяснилось, что никто из потенциальных покупателей не заинтересован в приобретении действующей компании. Большинство интересовали технические наработки и интеллектуальная собственность.

Управленцы из Begbies Traynor сдались и объявили о закрытии Realtime Worlds. В сентябре были уволены последние 50 работников в британском офисе и 33 в американском. Дюжина оставшихся сотрудников должна уладить юридические тонкости банкротства, после чего будет отпущена на все четыре стороны.

Серверы APB отключили 23 сентября. Многие геймеры не скрывали возмущения. Те, кто обратился с жалобой в издательство Electronic Arts, получили кто скидочный купон, кто возможность скачать бесплатную игру.

Ходят слухи, что, возможно, APB ожидает перерождение. Мол, кто-нибудь обязательно купит игру и вновь ее запустит. По неподтвержденным данным, этим благодетелем может стать Epic Games. Генеральный директор компании Марк Рейн (Mark Rein) не раз признавался в любви к APB. Однако сейчас Epic Games занята Gears of War 3, Bulletstorm и еще парой проектов. Вряд ли компания рискнет реанимировать дурно пахнущую APB. Пусть покоится с миром. ■

Офис Realtime Worlds опустел.

Многие разработчики винят Джонса в банкротстве Realtime Worlds.

КАНАДСКИЕ ЗОМБИ ЛУЧШЕ ВСЕХ

ЯПОНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО CAPCOM КУПИЛО РАЗРАБОТЧИКОВ DEAD RISING 2

Теперь Blue Castle – японская компания, расположенная в Канаде.

Вот из-за таких постеров Dead Rising 2 и запретили в ОАЭ.

Издательство Capcom купило канадскую студию Blue Castle Games. Решение не стало ни для кого сюрпризом. Канадцы разработали для Capcom отличный зомби-экшн Dead Rising 2. А руководство японского издательства не раз заявляло: для того, чтобы не вылететь из бизнеса, надо перенимать опыт западных коллег. «Я побывал на Tokyo Games Show и был поражен: все вокруг делают ужасные игры, – вздыхает продюсер Dead Rising 2 и один из боссов Capcom Кэйдзи Инафунэ (Keiji Inafune). – Япония отстала от Запада минимум на пять лет. Нашим разработчикам следует признать это и учиться! Иначе мы уже никогда не наверстаем упущенное».

Наверстывать решили с помощью Blue Castle Games. Впрочем, это название пора позабыть. Скоро студия будет именоваться Capcom Game Studios Vancouver. Финансовые детали сделки не разглашаются. Президент канадской студии Роб Баррет (Rob Barret), не стесняясь прослыть подхалимом, заявил: он всегда мечтал делать «не просто отличные игры, а отличные Capcom-игры». Всеобщую радость не испортило подоспевшее известие о том, что Dead Rising 2 запретили продавать в Объединенных Арабских Эмиратах. Местный рейтинговый совет не устроил уровень насилия, обнаженка, а также азартные игры, показанные в экшне Blue Castle Games. Capcom уже подали апелляцию. ■

БОГЕМНЫЙ ШОППИНГ

РАЗРАБОТЧИКИ OPERATION FLASHPOINT КУПИЛИ ТРИ ВОСТОЧНОЕВРОПЕЙСКИХ СТУДИИ

Серия UFO так и не смогла достигнуть высот X-Com.

Шутер Alpha Prime вышел почти незамеченным.

Компания Bohemia Interactive, известная по легендарной Operation Flashpoint: Cold War Crisis и серии ArmA, купила сразу три чешские студии: Altar Games, Black Element Software и Centauri Production. Эта сделка позволила Bohemia стать крупнейшим независимым разработчиком в Восточной Европе. Если учесть, что в компании до недавнего времени трудилось чуть больше 30 сотрудников, – довольно смелое заявление.

Altar Games из Брно известна по играм UFO: Aftermath, UFO: Aftershock и UFO: Afterlight, которые пришлись по вкусу многим фэнам серии X-Com. Пражская Black Element выпустила экшн Shade: Wrath of Angels и шутер Alpha Prime (обе игры – так себе), а Centauri Production, к слову, тоже с пражской пропиской, раньше специализировалась на квестах (самый известный из них – Memento Mori). То, что Bohemia Interactive сделала себе имя на военных шутерах, вовсе не означает, что новоприобретенные студии тоже будут делать FPS. Они сохранят определенную степень самостоятельности. В то же время команды будут обмениваться технологиями и помогать друг другу в работе над ключевыми проектами. ■

Demonicon выйдет в 2011 году.

DEMONICON НЕ ПРОПАЛА

Германское издательство Kalypso Media объявило об открытии новой студии – Noumena Studios. Она продолжит разработку ролевого экшна The Dark Eye: Demonicon, действие которого разворачивается в известной фэнтези-вселенной. До недавнего времени игру делала берлинская Silver Style Entertainment, но ее хозяин – The Games Company – обанкротился. Kalypso Media наняла 17 сотрудников Silver Style и добавила их в штат Noumena Studios. Германское издательство также купило у разорившейся The Games Company все права на адвенчуру Simon the Sorcerer 5. ■

Познакомьтесь с Чарли.

АНТИХРИСТ НЕ ПРОЙДЕТ

Оказывается, такие игры, как «Библейские приключения церковной мышки Чарли» и «Викторина царя Соломона», могут приносить неплохой доход! Студия Left Behind Games, специализирующаяся на создании христианских электронных продуктах, объявила о рекордной прибыли – 210 тысяч долларов за последние два квартала. Это, конечно, немного, но для компании, распространяющей свои игры через церковные лавки и пасторов, вовсе не плохо. К Рождеству студия планирует выпустить еще четыре игры, включая стратегию Left Behind 3: Rise of the Antichrist. ■

ФАКТ

79

ДНЕЙ – СРОК ЖИЗНИ ОНЛАЙНОВОГО МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОГО ШУТЕРА APB

ПРОЧИЕ НОВОСТИ | ОБО ВСЕМ НА СВЕТЕ

КИНА НЕ БУДЕТ?

ЗАДЕРЖАНЫ СЪЕМКИ ФИЛЬМА ПО МОТИВАМ ЭКШН-СЕРИИ KANE & LYNCH

Права на экранизацию популярных игровых серий покупаются с завидной регулярностью, а вот сами фильмы появляются нечасто. В Голливуде никто не торопится, чтобы не набить шишек. Лучший тому пример – фантастический боевик по мотивам Halo. Проект буксует уже много лет, и самое удивительное, в Microsoft не теряют надежды. «Мы по-прежнему заинтересованы в том, чтобы снять отличный Halo-фильм, – говорит один из руководителей игрового подразделения корпорации Фрэнк О'Коннор (Frank O'Connor). – У нас подготовлено огромное количество материала в помощь режиссеру, и мы примерно знаем, каким должен быть сюжет картины. Впрочем, мы никуда не спешим».
Не спешат и продюсеры экранизации экшн-серии Kane & Lynch. Съемки боевика должны были начаться этой осенью. Роль Кейна досталась Брюсу Уиллису (Bruce Willis), Линча – темнокожему Джейми Фоксу (Jaimie Foxx). В режиссерском кресле ожидали увидеть француза Патрика Алессандрина (Patrick Alessandrin), снявшего «13 район: Ультиматум». Однако в последний момент он соскочил с проекта. В лучшем случае, съемки стартуют в начале 2011-го. По слухам, режиссером «Кейна и Линча» может стать Гэри Грей (Gary Gray) («Ограбление по-итальянски»).
И последняя киноновость. Компания ZeniMax, владеющая студией Bethesda Softworks, зарегистрировала права на название фильма – Oblivion. Фильм по мотивам The Elder Scrolls IV: Oblivion – об этом можно только мечтать! ■

Кейн и Линч к съемкам пока не готовы.

В Microsoft не торопятся с экранизацией Halo.

ЖАЖДА ДЕНЕГ ПРОШЛА

БЕСПЛАТНАЯ NEED FOR SPEED WORLD СТАЛА ЕЩЕ «БЕСПЛАТНЕЕ»

Годичная многопользовательская игра Need for Speed World не стала большим событием в индустрии. Критики отнеслись к ней прохладно, да и геймеры тоже не выпрыгивали из штанов от счастья после знакомства. Need for Speed World потребовалось больше двух месяцев, чтобы набрать миллион зарегистрированных пользователей. Само собой, издатель преподнес эту новость как великое достижение, однако следующее решение Electronic Arts ясно дает понять: у игры не все в порядке. Чтобы привлечь геймеров, «электроники» сделали Need for Speed World «полностью бесплатной».
Нет, онлайновая NFS и раньше не требовала абонентской платы. Однако даром разрешали прокачаться только до 10 уровня. Дальше нужно было за 20 баксов покупать «комплект новичка», куда входили небольшая сумма внутриигровой валюты, новые машины и разные павер-апы, позволяющие устраивать пакости конкурентам на дороге. Эта покупка также позволяла вам беспрепятственно прокачаться аж до 50 уровня. Так вот, теперь «комплект новичка» не нужен. Любители виртуальных гонок могут кататься в свое удовольствие сколько влезет. Правда, самые классные тачки все равно придется покупать во внутриигровом магазине за реальные деньги. Бесплатный сыр сами знаете, где водится. ■

Похоже, геймеры не слишком охотно тратят деньги на Need for Speed World.

Отмена платного «комплекта новичка» может всколыхнуть интерес к игре.

ПРИНЦ НА НЕБОСКРЕБЕ

ИЗДАТЕЛЬСТВО UBISOFT РАБОТАЛО НАД PRINCE OF PERSIA В СОВРЕМЕННОМ СЕТТИНГЕ

Жак-Беллетет променял Prince of Persia на Deus Ex.

После Prince of Persia: The Forgotten Sands в Ubisoft могут снова задуматься об экспериментах.

Бывший сотрудник издательства Ubisoft Джонатан Жак-Беллетет (Jonathan Jacques-Belletete), ныне трудящийся над Deus Ex: Human Revolution для Square Enix, поведал о любопытном экшне, закрытом его бывшим работодателем. Речь об игре из серии Prince of Persia, действие которой разворачивается в наше время. В Ubisoft у Жак-Беллетета была репутация эксцентрика, способного продуцировать странные, но интересные идеи. Ему выделили небольшую команду, и Джонатан занялся осуществлением путешествия Принца в наши дни. По духу игра напоминала фильм «Послезавтра», только вместо снега песок. Получалось неплохо, но в Ubisoft струсили. Все-таки Принц, скачущий по небоскребам, это как-то... непривычно. После закрытия проекта команду перебросили на серию Far Cry.

Жак-Беллетет также проболтался, что экшн Assassin's Creed делали еще для PlayStation 2 и Xbox. Однако, поскольку шла смена поколений консолей, игру отправили в камеру криогенной заморозки, чтобы вернуться к ней позднее. Кстати, об Assassin's Creed. Ubisoft официально подтвердило: PC-версия Assassin's Creed: Brotherhood выйдет в первом квартале 2011 году. Братья-консольщики познакомятся с новыми приключениями Эцио уже в ноябре. В общем, все как обычно. ■

В КИНО НА STARCRAFT

В ИЗДАТЕЛЬСТВЕ ACTIVISION ЗАДУМАЛИСЬ О ПРОИЗВОДСТВЕ ФИЛЬМОВ

CGI-фильм по StarCraft... Хм-м, звучит заманчиво!

«А что, если брать по 30 баксов за просмотр?!» – размечтался Котик.

Игровая индустрия стабильно предоставляет материал Голливуду, однако не в силах повлиять на Фабрику грез. Экранизации популярных экшнов и шутеров выходят не так и часто. Это определенно расстраивает руководство крупных игровых издательств. Настолько, что они уже готовы сами делать фильмы. Да-да, это не шутка! На конференции в Лос-Анджелесе гендиректор Activision Бобби Котик (ни дать ни взять, звезда месяца!) выступил с идеей: взять полтора часа CGI-роликов из StarCraft, смонтировать фильм и продать геймерам за 20-30 долларов. Напрямую, в цифровом виде, минуя кинотеатры и магазины. Котик верит, что преданные геймеры купят все, что им предложат, и за любые деньги. Раз – и фильм по мотивам StarCraft бьет все рекорды по сборам за премьерный уик-энд.

Фантазер из Activision, конечно, загнул цену – за 30 долларов зрителей наберется немного, но сама затея кажется вполне перспективной. Котик говорит, что она будет воплощена в жизнь, но не слишком скоро. Возможно, лет через пять.

Ну а пока Бобби мечтает, компании Roserock Films и Gran Via Productions объединили силы, чтобы по старинке снять фильм по мотивам Myst. Удачи им! ■

Обама рекламировал себя в Burnout Paradise.

ИГРАЙ И ПОТРЕБЛЯЙ

Одно время внутриигровая реклама казалась крайне перспективным рынком. Сейчас, однако, о ней говорят все меньше и меньше. Так, в издательстве Activision решили, что во внутриигровой рекламе нет никакой необходимости, поскольку игры продаются по 60 долларов штука, и это очень приличная цена. Незачем еще геймерам докучать рекламой. А вот в Electronic Arts считают иначе. Внутриигровая реклама работает, говорят боссы компании и кивают в сторону спортивных напитков Gatorade. После рекламы в сериях NBA и NHL продажи выросли на 24%. ■

Уэст и Зампелла помалкивают, над чем работают.

PC НЕ ЗАБЫЛИ

Миллионы геймеров ждут анонса дебютной игры Respawn Entertainment. Эта студия была основана Джейсоном Уэстом (Jason West) и Винсом Зампеллой (Vince Zampella) после того, как их с позором изгнали из Activision. Бывшие боссы студии Infinity Ward и создатели серии Call of Duty сейчас делают свой новый шутер. Финансирует разработку Electronic Arts. Судя по объявлениям о вакансиях в Respawn Entertainment, дебютный проект студии не будет эксклюзивом или чисто консольным продуктом. Компания четко дала понять: новая игра выйдет на Xbox 360, PS3 и PC. ■

ФАКТ

208

МЛН ДОЛЛАРОВ ЗАРАБОТАЛ ФИЛЬМ «ОБИТЕЛЬ ЗЛА: ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ» ЗА ТРИ НЕДЕЛИ

Автор:
Иван Гусев

1 У Лютера нет суперспособностей, поэтому он носит боевой костюм.

2 Лютер активно использует криптонит в своем оружии.

3 Игра на полную использует возможности Unreal Engine 3.

4 В первом задании в игре вы помогаете либо Супермену, либо Лютеру.

5 Супермена озвучивает Адам Болдуин (сериалы «Светлячок», «Чак»).

DC UNIVERSE ONLINE

DC Universe Online – главный проект Sony Online Entertainment на следующую весну. Издательство намерено отвоевать подписчиков у City of Heroes и Champions Online при помощи всем известных персонажей, придуманных комикс-империей DC Comics. В DC Universe Online вас ждут два мегаполиса: светлый Метрополис (здесь заправляет Супермен) и мрачный Готэм-Сити (тут прописан Бэтмен). Вы сможете поступить на службу сил добра или же прислуживать Джокеру и Лексу Лютеру. ■

- **ЖАНР:** MMORPG
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sony Online Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sony Online Entertainment Austin
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dcuniverseonline.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2011 года

О СКРИНШОТЕ

В последнее время издатель буквально бомбардирует СМИ скриншотами. Одна из последних подборок была посвящена Лексу Лютеру, главному врагу Супермена. Промышленника, мечтающего стать президентом США, вооружили почище Железного Человека.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Скорее всего, да. Версия для PlayStation 3 пока не готова.

1 Почему Пакстон подсвечивается красным? Потому что он, по сути, – призрак!

2 С помощью телекинеза Феттел поднимает жертву и высасывает энергию.

3 Феттел может вселяться в солдат и использовать их оружие.

F.3.A.R.

Третья часть популярной FPS-серии должна была выйти этой осенью, но релиз перенесли на будущую весну. Видимо, не все ладится у нового разработчика – шутер делает не студия Monolith, подарившая нам первые две игры, а Day 1 Studios (консольные порты F.E.A.R.). Сюжет игры сведет двух сыновей ужасной девочки Альмы. Оперативнику и Пакстону Феттелу придется работать вместе. Все верно, F.3.A.R. рождена для прохождения в кооперативном режиме. ■

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Day 1 Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.whatisfear.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2011

О СКРИНШОТЕ

F.3.A.R. присутствовала на недавней выставке Penny Arcade Expo в Сиэтле. После демонстрации игры во все игровые издания послали новую порцию скриншотов, большинство из которых посвящено Пакстону Феттелу.

СКРИНШОТ ДЛЯ PC?

Сложно сказать. F.3.A.R выйдет сразу на трех платформах.

Автор:
Иван Гусев

ИГРОВАЯ КАРТА МИРА: BOHEMIA INTERACTIVE

ХРОНОЛОГИЯ РЕЛИЗОВ

2001 Operation Flashpoint: Cold War Crisis
2002 Operation Flashpoint: Resistance
2006 ArmA: Armed Assault
2007 ArmA: Queen's Gambit
2009 ArmA 2
2010 ArmA 2: Operation Arrowhead

СТУДИЯ: Bohemia Interactive
СТРАНА: Чехия
ГОРОД: Прага
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС: Heleny Malirove 3, Prague, 16900, Czech Republic
ИНТЕРНЕТ: www.bistudio.com
ПАРТНЕРЫ-ИЗДАТЕЛИ: Codemasters, 505 Games, Atari

Марек Спанел собственной персоной.

ПОСЫЛКА ИЗ АМЕРИКИ

Когда в середине 80-х годов XX века начал рушиться железный занавес, юный Марек Спанел (Marek Spanel), нынешний директор Bohemia Interactive, получил подарок из США – компьютер. Он и его брат Ондре играли без перерыва. Потом парни начали делать свои простенькие игры. Ондре вырос в классного программиста, а Марек оказался неплохим управленцем. В 1999 году они и еще двое друзей основали в Праге студию Bohemia Interactive.

Operation Flashpoint сделала команда из 10 человек.

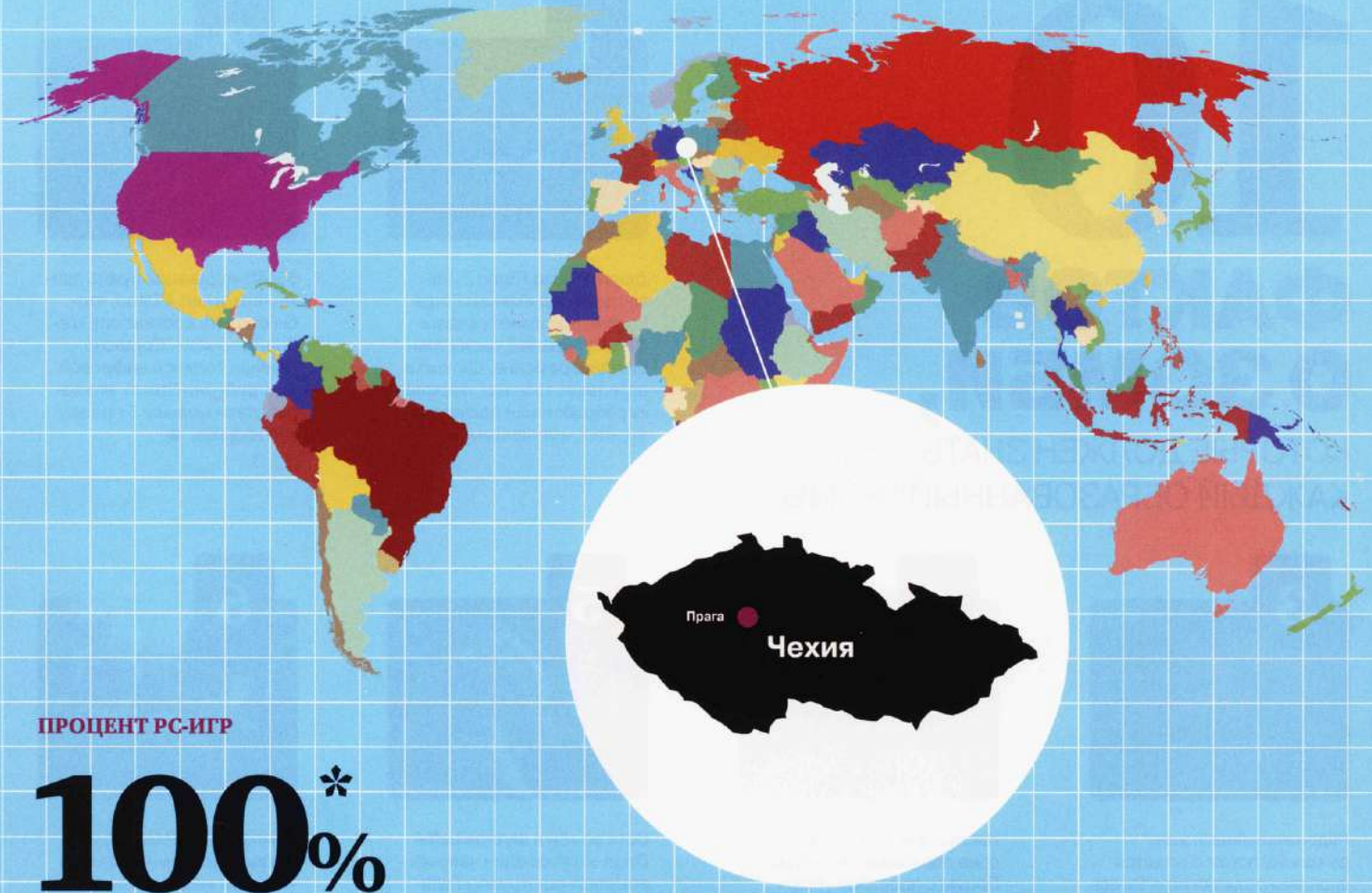
КОВАРНАЯ ОПЕРАЦИЯ

Дебютный проект Bohemia Interactive – военный шутер Operation Flashpoint – вышел летом 2001 года и поразил геймеров невиданным доселе реализмом. Он стал игрой №1 в Великобритании, Австралии, Германии и многих других странах. Продано уже больше 2 миллионов копий. Увы, после этого Bohemia Interactive разругалась с издателем – компанией Codemasters. Права на серию принадлежат британцам, и сиквел Operation Flashpoint разрабатывали уже не чехи.

VBS позволяет смоделировать любую боевую ситуацию.

ВИРТУАЛЬНАЯ ВОЙНА

Bohemia Interactive делает не только игры, но и симуляторы боевых действий VBS (аббревиатура расшифровывается как «Виртуальное поле боя»). Вышло уже две версии. Их используют военные США, Великобритании, Австралии, Израиля и других стран. Тренировочные программы разработаны на основе Operation Flashpoint. VBS 2 оснащен мощным редактором, который позволяет командирам менять на «поле боя» абсолютно все и просматривать отыгранную ситуацию.



ПРОЦЕНТ PC-ИГР

100%*

** отношение PC-игр, созданных студией, к общему количеству ее релизов.*

Главный экспортный продукт Чехии.

ПИВО И ХОККЕЙ

Чехия, или, как ее называют официально, Чешская Республика – парламентское государство в Центральной Европе, член НАТО и Европейского союза. По территории страна на 114-м месте в мире (78 866 квадратных километров), по населению – на 79-м (здесь проживает чуть больше 10 миллионов человек). Национальная валюта – чешская крона. Страна славится своим пивом, стеклом, «Шкодой» и талантливыми хоккеистами.

В считанные годы Прага стала туристической Меккой.

КРАСИВЫЙ ГОРОД

Прага, где расположена студия Bohemia Interactive, является столицей Чешского государства еще с X века. По данным переписи 2010 года, сейчас в городе проживают 1 285 624 человек. Прага расположена вдоль обоих берегов реки Влтавы, считается одним из красивейших городов Европы и манит туристов и киношников (здесь снято немало голливудских блокбастеров). Москва является городом-побратимом Праги.

2K Czech недавно выпустила Mafia II. Чем ответит Bohemia?

ИГРЫ ПО-ЧЕШСКИ

Нельзя сказать, что Чехия – это рай для разработчиков, но игровых студий тут довольно много. Помимо Bohemia Interactive, наиболее знаменита 2K Czech из Брно. Эта студия, ранее известная как Illusion Softworks, прославилась сериями Mafia, Hidden & Dangerous и Vietcong. Также чешским гражданством может похвастать студия Amanita Design, подарившая нам инди-хиты Samorost и Machinarium. Кстати, новую Silent Hill делает Vatra Games из Брно.

Автор:
Иван Гусев

10 ФАКТОВ О ЗОМБИ,

КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ ОБРАЗОВАННЫЙ ГЕЙМЕР

1

Движок Dead Rising 2, известный под именем Forge Engine, позволяет показывать на экране 6 тысяч зомби одновременно. Однако в игре таких толп нет, поскольку разработчики посчитали это бессмысленным. ■

2

53595 мертвецов нужно прикончить в Left 4 Dead, чтобы открыть достижение «Геноцид зомби». Согласно данным сервиса цифровой дистрибуции Steam, его заработали меньше 5 процентов игроков. ■

3

Родоначальницей жанра survival horror считается японская ролевая игра Sweet Home (1989 год). Ее действие происходило в особняке, полном мертвецов. Первая часть Resident Evil была навеяна именно Sweet Home. ■

4

Наследники Майкла Джексона обратились в PopCap Games с просьбой убрать из аркады Plants vs. Zombies Танцующего зомби, напоминающего Джексона из клипа на песню Thriller. Просьба была выполнена. ■

5

Всех зомби в шутере Left 4 Dead озвучил один человек – вокалист рок-группы Faith No More Майк Паттон. Его же голосом, кстати, говорит главный герой экшна Bionic Commando. ■

6

Компания MKR Group, владеющая правами на фильм «Рассвет мертвецов», обвинила создателей серии Dead Rising в плагиате. Суд отказал в иске, поскольку идея «люди против зомби в супермаркете» слишком общая. ■

7

Студия Irrational Games (BioShock) несколько лет назад работала над шутером Division 9, посвященном группе смельчаков, пытающихся выжить в мире, полном зомби. Игру закрыли по ряду причин. ■

8

Одно из недавних обновлений онлайновой игры Star Wars Galaxies познакомило вселенную «Звездных войн» со... зловещими мертвецами. Цепочка зомби-квестов навеяна новым романом Star Wars: Death Troopers. ■

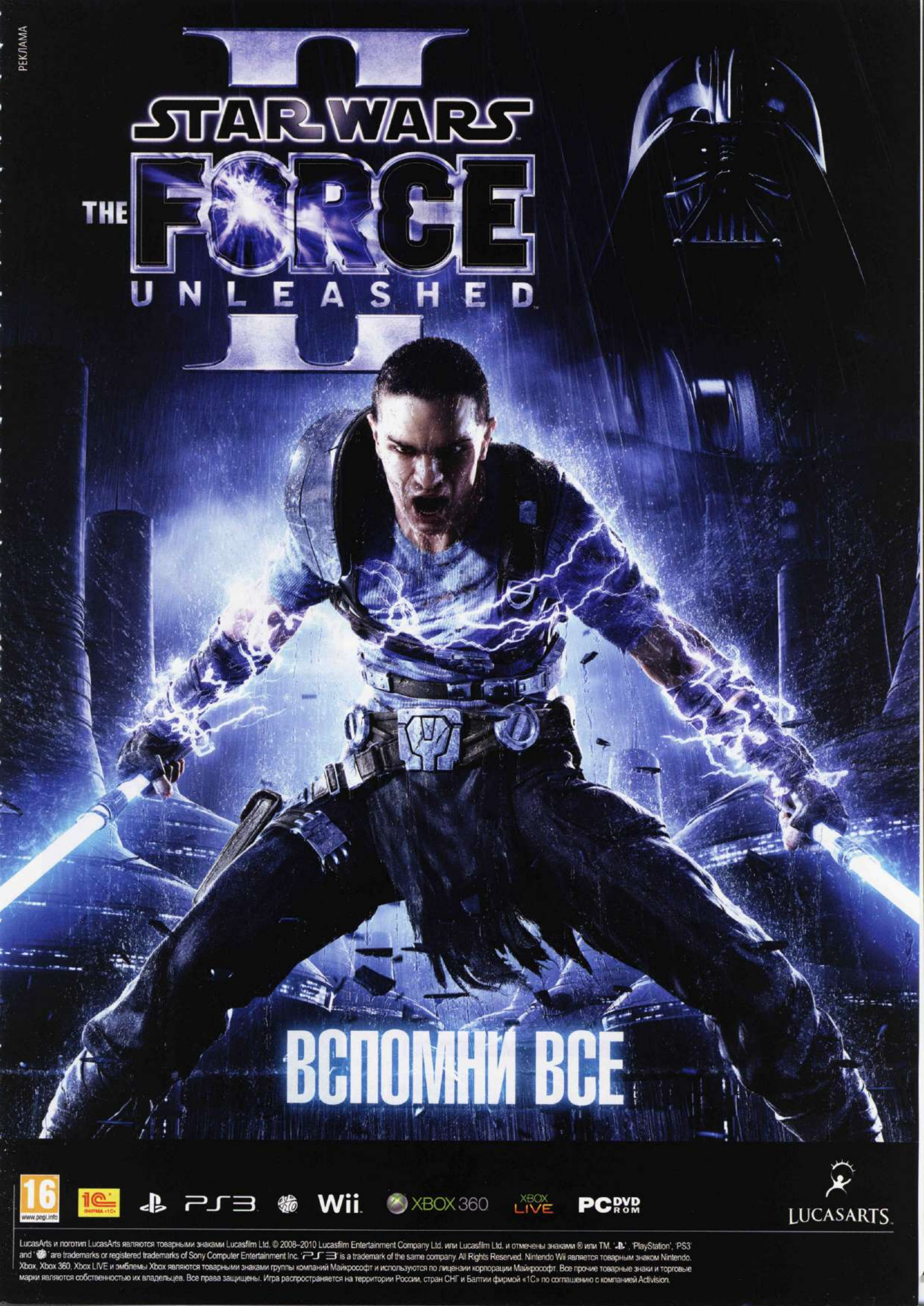
9

Гоночная аркада Carmageddon была запрещена к продаже в Великобритании, поскольку там нужно было давить пешеходов. Когда разработчики заменили пешеходов на зомби, «Карму» тут же пустили в магазины. ■

10

Шутер Left 4 Dead 2 вышел в Австралии в крайне цензурированном виде: без крови и расчлененки. Более 150 австралийских геймеров приняли участие в акции протеста, требуя вернуть зомби подобающий вид. ■

РЕКЛАМА



16 www.pegi.info
1С ФИРМА «1С»
PS3 Wii XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD ROM
LUCASARTS

LucasArts и логотип LucasArts являются товарными знаками Lucasfilm Ltd. © 2008–2010 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. или Lucasfilm Ltd. и отмечены знаками ® или TM. '', 'PlayStation', 'PS3' and '' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS3' is a trademark of the same company. All Rights Reserved. Nintendo Wii является товарным знаком Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт и используются по лицензии корпорации Майкрософт. Все прочие товарные знаки и торговые марки являются собственностью их владельцев. Все права защищены. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1С» по соглашению с компанией Activision.

Автор:
Иван Гусев

СЕНТЯБРЬ: ЧАРТЫ ПРОДАЖ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ

Название игры	Издатель
1. Civilization V	2K Games
2. Final Fantasy XIV	Square Enix
3. F1 2010	Codemasters
4. The Sims 3	Electronic Arts
5. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
6. The Sims 3: Ambitions	Electronic Arts
7. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
8. World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
9. The Sims 2	Electronic Arts
10. Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts

В мультиплатформенном чарте в сентябре лидировала F1 2010, однако геймеры, играющие на PC, проголосовали кошельками за Civilization V.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ AMAZON (США)

Название игры	Издатель
1. Sid Meier's Civilization V	2K Games
2. StarCraft II: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
3. Final Fantasy XIV	Square Enix
4. Dead Rising 2	Capcom
5. Mafia II	2K Games
6. The Sims 3 Deluxe	Electronic Arts
7. Victoria II	Paradox Interactive
8. Plants vs Zombies – Game of the Year Edition	PopCap Games
9. Aion: Assault on Balaurea	NCsoft
10. Front Mission Evolved	Square Enix

Сейчас национальная игра американцев – это Halo: Reach. Однако те, кто предпочитают PC консолям, выбирают проверенную серию – Civilization.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ, STEAM

Название игры	Издатель
1. Civilization V	2K Games
2. F1 2010	Codemasters
3. Serious Sam HD: Gold Edition	Devolver Digital
4. Darksiders	THQ
5. Lara Croft and the Guardian of Light	Square Enix
6. Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts
7. Left 4 Dead 2	Valve Software
8. Garry's Mod	Valve Software
9. R.U.S.E.	Ubisoft
10. Dead Rising 2	Capcom

И снова «Цивилизация» – №1! Победе Civilization V в чарте Steam могла помешать только какая-нибудь масштабная распродажа.

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ «СОЮЗ» (РОССИЯ)

Название игры	Издатель
1. Mafia II	1С-СофтКлаб
2. King's Bounty. Перекрестки миров	1С-СофтКлаб
3. StarCraft 2: Wings of Liberty	Blizzard Entertainment
4. FIFA 11	Electronic Arts
5. Fallout 3. Золотое издание	1С-СофтКлаб
6. Амнезия. Призрак прошлого	1С-СофтКлаб
7. Kane & Lynch 2: Dog Days	Новый Диск
8. Counter-Strike: Source	Бука
9. Terrorist Takedown 3	Новый Диск
10. Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	1С-СофтКлаб

Примечательно, что во всем мире Mafia II довольно быстро покинула TOP-10. Но только не в России. У нас «Мафия» бессмертна.

НОЯБРЬ: КАЛЕНДАРЬ РЕЛИЗОВ

ПН	ВТ	СР	ЧТ	ПТ	СБ	ВС
1	2	3	4	5 **FOOTBALL MANAGER 2011** Самое главное, Football Manager 2011 привязан к социальным сетям и позволяет хвастаться достижениями перед друзьями в Facebook.	6	7
8	9 **CALL OF DUTY: BLACK OPS** Black Ops обещает стать самой популярной игрой года. Эксперты пророчат ей 15 миллионов копий и, кажется, не шутят.					14
15 **TOM CLANCY'S H.A.W.X 2** Ubisoft опять отодвинула релиз многострадальной PC-версии Tom Clancy's H.A.W.X 2 – на этот раз на середину ноября.	16 **HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1** Гарри Поттер вступает в последний бой с Волан-де-Мортом. Такой долгий, что его разбили на две части.			19 **NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT** Создатели Burnout выпускают новую часть Need for Speed. Получается крайне зрелищная гонка.	20	21
		24	25			28
29	30					

ЖДЕМ В БЛИЖАЙШИЕ 12 МЕСЯЦЕВ

Test Drive Unlimited 2
I квартал 2011

Test Drive Unlimited 2 не успели доделать в срок. Бета-тестирование игры продолжается по сей день.

Dragon Age II
11 марта 2011

Мы еще не успели толком соскучиться по Ферелдену, а нас уже зовут обратно. Спасибо за приглашение!

The Sims Medieval
Март 2011

Тем, кому нравится Средневековье, но серия Stronghold кажется слишком серьезной, советуем присмотреться.

HOMEFRONT

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА МУЛЬТИПЛЕЕР

РЕПОРТАЖ С ПРЕЗЕНТАЦИИ В ЛОНДОНЕ

С ТРИДЦАТЬ ВТОРОГО ЭТАЖА НЕБОСКРЕБА CENTRE POINT ОТКРЫВАЕТСЯ ПРЕВОСХОДНЫЙ ВИД НА ЛОНДОН: УЗКИЕ УЛИЦЫ, ПОХОЖИЕ НА КРАСНЫХ ЖУКОВ ДВУХЭТАЖНЫЕ АВТОБУСЫ И МУРАВЬЕПОДОБНЫЕ ЧЕРНЫЕ КЭБЫ. СЛОЖНО ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО ЧЕРЕЗ КАКИХ-ТО 15 ЛЕТ ЭТОТ ГОРОД, КАК И ВСЯ ВЕЛИКОБРИТАНИЯ, БУДЕТ ОКРАШЕН В ЦВЕТА СЕВЕРНО-КОРЕЙСКОГО ФЛАГА – ВЕДЬ В THQ НАМЕКАЮТ, ЧТО ДЕЙСТВИЕ АДДОНА ДЛЯ HOMEFRONT БУДЕТ ПРОИСХОДИТЬ ИМЕННО В СТОЛИЦЕ ТУМАННОГО АЛЬБИОНА. СЕГОДНЯ ЖЕ ЗДЕСЬ ВПЕРВЫЕ ПОКАЗЫВАЮТ ПРЕССЕ HOMEFRONT-МУЛЬТИПЛЕЕР – ЧАСТЬ ИГРЫ, НА КОТОРУЮ ВОЗЛАГАЮТСЯ ЧУТЬ ЛИ НЕ БОЛЬШИЕ НАДЕЖДЫ, ЧЕМ НА ОДИНОЧНУЮ КАМПАНИЮ.

Для тех, кто впервые открыл наши сверкающие страницы: Homefront – это новый шутер про современные боевые действия (Modern, простите, Warfare), на этот раз от авторов Frontlines: Fuel of War – команды Kaos Studios, начинавшей свой творческий путь с невероятно популярного мода Desert Combat для Battlefield 1942.

Действие игры разворачивается в альтернативном будущем – по версии Homefront, в следующем десятилетии Северная Корея не только продолжила эксперименты по обогащению урана, но и использовала полученное ядерное оружие по прямому назначению, присоединив к себе Южную Корею и захватив Японию. Но азиатских государств корейцам показалось мало: их заинтересовало мировое господство. Поэтому в один прекрасный день выведенный на орбиту корейский спутник оставил без электричества всю территорию Соединенных Штатов Америки мощнейшим электромагнитным импульсом. За этим последовала одна из самых коротких мировых войн в истории человечества – меньше чем за год корейцы полностью взяли сверхдержаву под свой контроль. Именно об этом годе, 2025-м от Рождества Христова, и пойдет речь в мультиплеере Homefront, где представлены как американская, так и корейская стороны конфликта.

ДВЕ РАЗНЫХ ВОЙНЫ

Перед тем как дать журналистам собственноручно опробовать альфа-версию мультиплеера, разработчики проводят небольшой брифинг, рассказывая о том, чего они хотели достигнуть в Homefront в плане многопользовательской аддиктивности. Еще во Frontlines были впечатляющие по масштабам карты с динамической линией фронта – в Homefront обещают еще большие территории, действие на которых будет плавно перетекать из одной области в другую, совсем как в Battlefield: Bad Company 2. Речь о режиме Ground Control – классический Conquest из Battlefield, приправленный постоянным переносом места действия. Нужно захватывать и удерживать точки – вот только время ограничено, и по его истечении одна из команд выигрывает раунд, а другая проигрывает – и битва переносится на другую область карты. Звучит довольно обыденно, все это мы уже видели в Battlefield – но Kaos Studios обещают и кое-что еще. Звезда вечера – система Battle Points, которая призвана отличить сетевой режим Homefront от множества других мультиплеерных шутеров. Как объясняют разработчики, в других играх вы просто получаете очки во время битвы – чтобы повыситься в звании, или же просто занять первую строчку рейтинга. В Homefront эти очки можно *тратить* – и чем больше у вас Battle Points, чем лучше вы играете, тем шире ваши возмож-

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Акелла
- **РАЗРАБОТЧИК:** Kaos Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.homefront-game.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** первый квартал 2011

Только в Homefront возможна такая невероятная концентрация вертолетов в одном кадре.

ности. Например, на Battle Points можно купить вертолет (в игре нет респауна техники как такового) – и немедленно оказаться в центре битвы на новеньком «Апаче». То же самое работает и в отношении гранатометов, беспилотных аппаратов (дронов) и многого, многого другого. Таким образом, на ходу придется принимать множество решений. Потратить несколько сотен очков на маленький беспилотник или же скопить на полноценный вертолет? Купить целый джип или просто место в джипе рядом с напарниками? Спустить все очки на управляемый авиаудар или сэкономить немного, чтобы осталось, чем восполнить внезапно закончившиеся патроны? В таких мгновенных решениях и состоит особая прелесть мультиплеера Homefront.

ПОЛЖИЗНИ ЗА АЧИВМЕНТ

В остальном, впрочем, все более или менее стандартно. Если вы когда-нибудь играли в Modern Warfare 2 или Battlefield: Bad Company 2, то почувствуете себя как дома – 100 (условно) очков за убийство противника, 50 за хэдшот, 100 за удержание базы. Безжалостная арифметика Battle Points лишь немного подстегивает помогать товарищам по команде – в принципе, на обычных убийствах тех же очков можно заработать намного больше. С другой стороны, отсутствие респауна техники в начале игры способствует эффекту, который разработчики называют «эскалацией действия»: сперва у всех не так много Battle Points и вы сражаетесь в основном с помощью дронов или даже без них – но уже к середине битвы в небе летают вертолеты, по земле ездят танки, а где-то высоко плывут гигантские бомбардировщики, обслуживая игроков, запросивших авиаудар. Все это лишь отдаленно напоминает Modern Warfare 2, где самым лучшим игрокам выдавали особые возможности в виде того же Air Strike или ракетницы чудовищной мощи. В Homefront без такой «награды» остаться очень сложно.

БЛИЖЕ К ТЕЛУ

Оказавшись за демонстрационными стендами, начинаем пробовать игру – на дебаг-консолях Xbox 360 она выглядит не слишком впечатляюще, да и фреймрейт пока далек от идеального (на ПК ситуация с графикой должна быть гораздо лучше – см. наше интервью с человеком из Kaos Studios неподалеку). Тем не менее, матч начинается: захватываем контрольные точки, убиваем противников (пара изменений в настройках и чувствительности геймпада – и управление перестает быть китайской пыткой, а редактор «РС ИГР» волшебным образом переносится на первую строчку рейтинга) и получаем заветные очки Battle Points. Сразу выясняются некоторые нюансы: «с собой» можно взять только два приобретаемых за BP гаджета (скажем, ракетницу и беспилотный вертолет), тогда как крупная техника покупается отдельно, непосредственно при респауне. Из беспилотников доступны радиоуправлямые вертолет и машинка (ну ладно, разведывательный дрон) – обе игрушки умеют плеваться ракетами, но легко расстреливаются из обычного автомата. Кстати, оружия уже в раннем билде было очень много: снайперские, автоматические и штурмовые винтовки с раз-

Классов как таковых в игре не будет, так что вот этот «снайпер» вполне может через пару секунд «купить» гранатомет и сбить ваш вертолет.

Вид из кокпита «Апача» – не очень удобно, зато атмосферно.

СЕВЕРНАЯ КОРЕЯ: ВРАГ НОМЕР ОДИН

По сюжету игры, в следующем десятилетии Северная Корея продолжит наращивать свой ядерный потенциал – а западный мир, тем временем, скатится в сильнейшую экономическую депрессию, которая особенно заденет Соединенные Штаты Америки.

В 2011 году у Северной Кореи появляется новый лидер – Ким Чен Ун, кровожадный сын Ким Чен Ира, блестящий политик и новая надежда нации. Именно он проводит усиленную милитаризацию страны, которая выливается в аннексию (насильственное присоединение) Южной Кореи.

В США тем временем дела идут хуже некуда: в стране серьезные проблемы с топливом (кончилась нефть?), доллар падает, а экономисты предсказывают новый виток Великой Депрессии. В 2018 году Северная Корея присоединяет к себе Японию (теперь под угрозой ядерного уничтожения) и становится настоящей сверхдержавой. Наконец, в 2022 американская экономика окончательно разваливается, а Корея получает контроль почти над всей восточной Азией – Китаем, Монголией и Вьетнамом. В 2025-м мощный электромагнитный импульс, запущенный с корейского спутника, лишает электричества все население США. Начинается война, которая будет длиться два года – до полной капитуляции американской нации в 2027 году.

ЧЕЛОВЕК-МАГНИТ

Как мы уже писали в превью, сингл в Homefront будет концентрироваться на другой интересной геймплейной концепции: все важные события в игре специальными скриптами будут «притягиваться» к игроку. Благодаря этой системе игрок постоянно будет в центре событий: если в конце карты должен был упасть вертолет, то он красиво разобьется прямо у вас перед носом. Также в сингле обещают антикорейское сопротивление, историю про четырех героев-повстанцев (кооперативный режим?) и огромный радиоуправляемый броневик.

личными комбинациями глушителей и прицелов – в финальной версии игры все эти штуки можно будет прикрепить собственноручно. Отдельная радость: возможность залечь в траве (поклонники Battlefield: Bad Company 2 должны оценить – там можно только приседать) и аккуратно отстреливать противников из снайперской винтовки. Правда, «кемперить» в промышленных масштабах не позволит традиционная Kill Camera – здесь она, как и в Modern Warfare, от первого лица, хотя в показанной версии работала не слишком исправно.

ЛИНИЯ ФРОНТА

Наконец, тренировочный матч закончен, и разработчики запускают полномасштабную карту 16 на 16 игроков (кстати, одним из важных преимуществ мультиплеера Homefront будет поддержка исключительно выделенных серверов – как на ПК, так и на консолях). Почти сразу можно купить небольшой джип: толку от него немного, зато наверху установлен стационарный пулемет удивительной огневой мощи (все начинают радостно кататься на джипах, поливая друг друга свинцом). Мы же предусмотрительно копим очки, чтобы опробовать вертолет – и наконец-то получаем его в свое распоряжение. Местный «Апач» управляется куда удобнее своего брата из Battlefield: Bad Company 2 и, кроме этого, оснащен тепловыми ловушками для вражеских ракет. Но сбить такой вертолет все-таки проще, чем в игре-конкуренте: у гранатомета с тепловым наведением есть функция «захват цели», с помощью которой очень просто не только призвать к порядку плюющийся ракетами вертолет, но и получить приличную сумму Battle Points. Кстати, танки из такого гранатомета повредить не получится: наведение не сработает, и ракета просто-напросто не сможет выстрелить. Почему? «Баланс, – разводят руками разработчики. – Для уничтожения наземных целей нужно использовать другой вид гранатомета».

▲ *Никакой разрушаемости, увы, не предусмотрено.*

ДОМ ДОЛГА

Таких нюансов в игре довольно много – есть, например, ЭМИ-гранаты, которые мощным импульсом обездвиживают технику, есть и классические осколочные, и еще много чего добавится в финальной версии – как мы выяснили, у игры будет открытая бета (пока, правда, непонятно – только для консолей или в том числе и для ПК), где все эти нововведения можно будет попробовать самостоятельно. Пока же мультиплеер Homefront оставляет скорее приятное впечатление – пусть и не без нотки разочарования. Все главные идеи разработчики аккуратно скопировали из двух главных конкурентов – Modern Warfare 2 и Bad Company 2 – захват точек, поощрение лучших игроков супероружием (здесь, правда, это происходит в массовых масштабах). Система Battle Points действительно интересна, но пока не все ясно с балансом. К концу первого из

МУЛЬТИПЛЕЕР HOMEFRONT БУДЕТ РАБОТАТЬ ТОЛЬКО НА ВЫДЕЛЕННЫХ СЕРВЕРАХ.

▼ *Эти парни еще не знают, что обречены проиграть корейцам.*

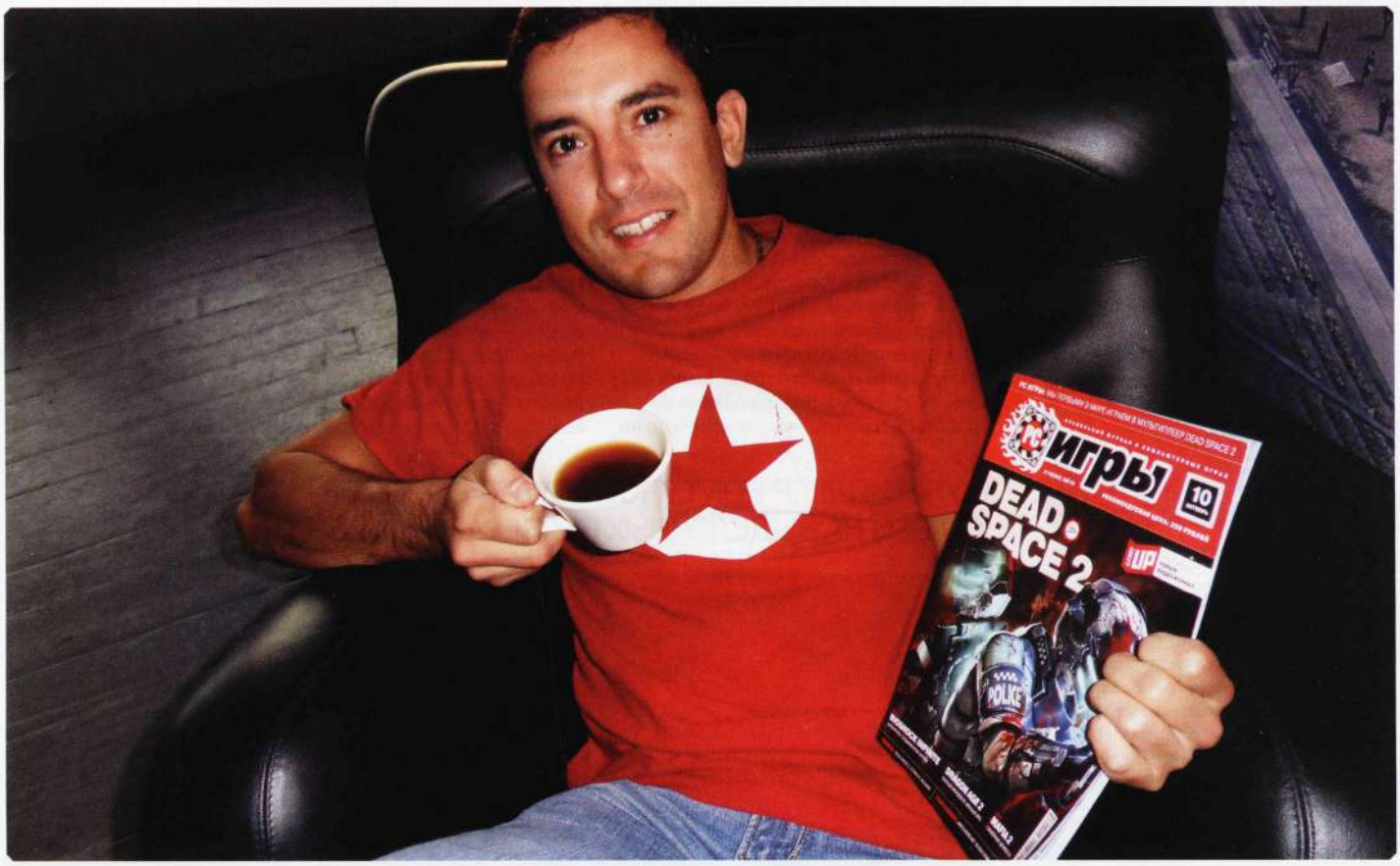
наших матчей на поле битвы творился настоящий хаос: десятки танков, вертолетов, дронов, бомбардировщиков – и это, наверное, самый большой комплимент игре на данный момент, у конкурентов такого просто нет. К тому же, надо понимать, что у Homefront есть еще один серьезный козырь в рукаве – одиночный режим, который западные критики уже окрестили смесью из лучших моментов Half-Life 2 и Ghost Recon: Advanced Warfighter. Понятно, что THQ очень хотят сделать свою Call of Duty – с современными боевыми действиями, сюжетной однопользовательской кампанией и сильным мультиплеерным режимом. Издатель сильно рискует, выбрав в качестве разработчика команду всего с одним выпущенным проектом на руках – но в случае с Kaos Studios, как нам кажется, опасения напрасны. Борьба за свободу американской нации начнется в первом квартале 2011 года.

Это интересно: Сюжет для Homefront написал Джон Милиус, голливудский сценарист, ответственный за такие военные фильмы, как «Апокалипсис сегодня» и «Красный рассвет».

На скриншоте детализация очень достойная, но в жизни игра выглядит похуже. Впрочем, мы смотрели альфа-версию на Xbox 360, а этот кадр вполне мог быть снят и с ПК-билда.

ИНТЕРВЬЮ С KAOS STUDIOS

ДЖЕРЕМИ ГРЕЙНЕР (JEREMY GREINER), КОММЬЮНИТИ-МЕНЕДЖЕР



? Мы помним, вы хвастались во Frontline, что все игровые военные прототипы – дроны, продвинутая боевая техника – все это хоть и выглядело довольно футуристично, но было основано на реальных чертежах. Как с этим обстоят дела в Homefront?

Дело в том, что действие Homefront происходит в период новой глобальной экономической депрессии. Поэтому множество денежных инвестиций было изъято из научных исследований и исследований в сфере вооружения и направлено на более насущные нужды – человечеству банально требовалось пережить новый кризис. Именно поэтому большинство оружия, которое вы увидите в нашей игре, будет знакомым. Но некоторое – да, будет немного футуристическим и полностью основанным на реальных прототипах. Хороший пример – ЭМИ-гранаты, которые вы уже опробовали в демо.

? Есть ли в мультиплеере какой-то собственный сюжет?

Да, безусловно. Действие одиночной игры происходит в 2027 году и рассказывает об оккупации Соединенных Штатов корейскими захватчиками. Мультиплеер же – это приквел к событиям одиночной игры, здесь действие разворачивается в 2025 году, когда война против Северной Кореи еще не была проиграна. Именно поэтому у нас такие масштабные битвы, тогда как в сингле вы будете участвовать в действиях сопротивления – можно сказать, вчетвером против целой армии.

? А как насчет других режимов мультиплеера? Мы попробовали Ground Control, но наверняка ведь будут и другие...

Сейчас мы сфокусированы именно на Ground Control, но в финальной версии режимов будет много – в том числе и классические для мультиплеерных игр, если вы понимаете, о чем я. Мне нельзя говорить о них подробно, но вы ведь понимаете, что раз мы делаем AAA-игру, то и набор режимов должен быть соответствующим.

? В демо мы видели сразу два вида Ground Control – 8 на 8 и 16 на 16. Так специально было задумано?

Да, сначала мы показали вам карту поменьше, чтобы вы привыкли к управлению и системе Battle Points, а потом пустили на полномасштабную карту. Скорее всего, такое же разделение будет и в игре – дело в том, что некоторые предпочитают более контактные битвы на тесных картах перестрелкам на дальних дистанциях. Выбор, как обычно, будет за игроком.

? Правда ли, что в финальной версии мультиплеера Homefront совсем не будет классов? Как вы собираетесь решить проблему с дисбалансом, если игрок будет сам создавать себе класс?

Да, в демо у вас были доступны несколько наборов вооружений, но в релизной версии вы будете выбирать сами, что взять с собой на поле битвы. Кроме этого, множество пушек, прицелов, глушителей и других гаджетов будет открываться по ходу игры, когда вы будете зарабатывать новые звания. Что же касается баланса... просто доверьтесь нам, это все-таки наша работа, верно? (Смеется).

? То есть игрок сможет быть снайпером с гранатометом? Или медиком с автоматической винтовкой? Никаких ограничений?

Все верно, никаких ограничений. Если у вас открыто какое-либо оружие или гаджет, вы сможете назначить ему горячую клавишу и использовать его по назначению – заплатив, конечно, определенное количество Battle Points. Разумеется, есть ограничение на общее количество носимых типов вооружения и гаджетов – но в остальном вы вольны выбирать то, что вам больше нравится и лучше соответствует вашему стилю игры.

? Как долго Homefront уже находится в разработке? На какой стадии сейчас игра?

Уже больше двух лет. У нас была стадия пре-продакшна, затем непосредственно создание игры, а сейчас уже готова альфа-версия, и мы собираемся отправить игру в магазины в начале 2011 года.

? А вы планируете открытый бета-тест, как во всех приличных многопользовательских шутерах?

Эм. Как же мне ответить вам, чтобы меня не убили наши пиарщики. Давайте так... Как вы правильно сказали, у всех приличных шутеров есть публичные бета-версии. Homefront – именно такой шутер, проект AAA-класса. Надеюсь, я ответил на ваш вопрос и останусь в живых.

? Последний вопрос: будут ли версии для ПК и консолей отличаться?

Когда вы делаете игру для консолей, у вас имеется набор достаточно ограниченных технических возможностей, поэтому мы вынуждены подстраиваться под эти платформы, под их довольно слабые на сегодняшний день характеристики. ПК – случай совершенно иной, поэтому над ПК-версией у нас работает отдельная команда, Digital Extremes. Мы уверены, что ПК-версия получится не просто не хуже консольной, но и будет ее во многом превосходить. На ПК вы увидите такие вещи, которые на консолях были бы просто невозможны. ■

tvoi.ru твой хобби магазин

найди себе хобби

Lineage II - Elf

фигурки из игр

аниме фигурки

Witchblade

Evangelion

подвижные фигурки

настольные игры

сборные модели

куклы

коллекционные фигурки, сборные модели, куклы и многое другое на www.tvoi.ru

BATMAN: ARKHAM CITY

ДУРДОМ НА ВЫЕЗДЕ

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Warner Bros. Interactive Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Rocksteady Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.batmanarkham-city.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2011 года

Batman: Arkham Asylum оказался главным сюрпризом прошлого года. Сотрудники никому не известной английской студии Rocksteady внезапно сделали один из лучших экшнов последнего времени. И лучший экшн про героя комиксов в принципе: увлекательный, атмосферный, мрачный, по-хорошему безумный. Продолжения вечеринки у Джокера мы захотели еще за пару часов до развязки. И продолжение будет. Вот только ждать Batman: Arkham City придется аж до следующей осени.

На самом деле в лондонском офисе Rocksteady уже сейчас имеется полностью рабочая сборка Arkham City со всеми миссиями и персонажами, которую без каких-либо трудностей можно

Драки станут ожесточеннее и масштабнее. Восемь злых клоунов на одного Брюса Уэйна – далеко не предел.

ПРОЩАЛЬНЫЙ СМЕХ

Batman: Arkham City и скорая DC Universe Online станут последними игровыми проектами и последними проектами вообще, в которых Джокера озвучит Марк Хэмилл. Уверены, что те наши читатели, которые проходили Arkham Asylum с оригинальной озвучкой, поймут трагичность ситуации. В молодости Марк снимался в «Звездных войнах» (ну кто не помнит Люка Скайуокера?) и выступал на бродвейской сцене. В 1992 году актер блестяще озвучил вечно улыбающегося психа в мультсериале «Бэтмен». С тех пор и по сей день роль мультяшного Джокера прочно закрепилась за Хэмиллом. По какой причине актер решил попрощаться с персонажем, пока неясно. Скорее всего, в 60 лет просто трудновато надрывно хохотать в микрофон.

После финальной заварушки Arkham Asylum и пары галлонов химиката «Титан» Джокер немного пообтрепался, но фирменного оптимизма не потерял.

> ИГРА СТАНЕТ ЕЩЕ МРАЧНЕЕ, В НЕЙ БУДЕТ МНОЖЕСТВО ЗЛОДЕЕВ.
>
> КЕВИН КОНРОЙ, ГОЛОС БЭТМЕНА В ARKHAM CITY

пройти от «корки до корки». Почему же разработчики так тянут с релизом? Все просто, как квадратный корень из четырех. Во-первых, игру тщательно полируют до алмазного блеска. Кто-нибудь помнит хоть один баг в Arkham Asylum, не считая проделок хитрой защиты, делающей непроходимой пиратку? Вот и мы не помним. С выходом продолжения глава Rocksteady Сэфтон Хилл клянется не только не уронить планку качества, но и задрать ее еще на пару метров выше. Во-вторых, создатели заняты скрупулезной отладкой, тестированием и доведением до гипотетического идеала новых возможностей. По похожей схеме делает игры Blizzard (ни для кого не секрет, что StarCraft 2 была почти готова еще года полтора назад). И ведь какие Blizzard делает игры! Англичане, бесспорно, выбрали правильный объект для подражания.

ЦИРК ПЕРЕЕХАЛ

Arkham City начинается спустя полтора года с момента концовки Arkham Asylum. Малость съехавший с катушек (это становится понятно, если расшифровать все послания Амадея Аркхема в первой части) директор психиатрической лечебницы «Аркхем» Квинси Шарп каким-то образом выигрывает выборы мэра Готэма. В новой должности Шарп принимается активно бороться с преступностью, надо сказать, довольно странными методами. Новоиспеченный мэр получает огромный кредит и выкупает целый городской район. Улицы огораживаются неприступной «Берлинской стеной», по периметру расставляются автоматчики – сюда и перевозится на интенсивное самолечение и перевоспитание весь аркхемский сброд и заключенные тюрьмы «Блэк Гейт».

Психи получают полную свободу действий и перемещения. Хочешь – убивай, хочешь – поджигай машины и взрывай здания, хочешь – пускай слюни и вой на луну. С одной малюсенькой оговоркой – пациентам категорически запрещается покидать территорию Аркхем-Сити. К большому удивлению Шарпа, вместо того чтобы уничтожать друг друга, безумные криминальные боссы сколачивают дружные банды и начинают напрямую угрожать безопасности остальной части города. Горе-мэру объявляют импичмент, но ситуация успевает выйти из-под контроля. Почти безнадежную проблему способен решить лишь один человек – Брюс Уэйн, он же Бэтмен, он же мрачный мускулистый мужик в обтягивающем костюме.

Вершителя правосудия встретят унылые закоулки и хаос. Доступная для исследования территория Аркхем-Сити в несколько раз больше, чем в Arkham Asylum. Из зданий замечены отель, ночной клуб «Айсберг» и ра-

Типичная улица Аркхем-Сити: вечный мрак, хаос, грязь и банды гопников, мечтающих «отжать мобилу» у самого Темного рыцаря.

IT'S ALL PART OF THE PLAN

Безостановочное производство игр про Бэтмена спровоцировали вовсе не хорошие продажи Arkham Asylum. Нет, конечно, не будь успеха первой части, Rocksteady бы сейчас лепили очередного «Гарри Поттера», но суть не в этом. Сиквел был запланирован изначально. Например, карту и концепт-арты Аркхем-Сити можно найти в Arkham Asylum в секретной комнате Квинси Шарпа.

PC-ВЕРСИЯ

По доброй традиции, Arkham City выйдет одновременно на всех трех целевых платформах – Xbox 360, PlayStation 3 и, разумеется, PC. Компьютерная версия будет отличаться от консольных лучшей графикой, физикой и поддержкой высоких разрешений. Есть большая вероятность, что к игре прикрутят поддержку модного сейчас в кинотеатрах 3D. Правда, чтобы увидеть объемный Готэм, понадобятся специальные недешевые очки и монитор.

диостанция «Готэм-FM», на волнах которой отныне вещает сам старина Джокер. Тем не менее, игра останется достаточно линейной и уж точно не будет никакого фриплэя в духе GTA. Arkham City станет похожей скорее на Mafia, где масштабные и детальные декорации работают исключительно на атмосферу и сюжет.

В отличие от лечебницы, где часть локаций была под контролем полиции, в Аркхем-Сити вы нигде не почувствуете себя в безопасности. Каким-то образом в руках маньяков и убийц оказывается огнестрельное оружие, так что поймать пулю можно, просто высунув голову из-за мусорного ящика. Само собой, останутся враги с битами, дубинками и ножами, перемещающиеся целыми бандами по 5-10 человек. Как и в первой части, отделаться от вышибал, несмотря на их численное превосходство, будет гораздо проще, чем от стрелков.

Бэтмен времени зря не терял и прокачал свое кунг-фу. В сиквеле можно будет бесшумно вырубить сразу двоих головорезов.

БЭТМЕН НЕ ВСЕГДА

До сих пор нет полного списка злодеев, противостоящих Бэтмену. Они частенько умудряются затмить по харизме ряженого мистера Уэйна. Скорее всего, разработчики сохранят несколько козырей и, как в случае с Arkham Asylum, выпустят цикл персональных роликов персонажей перед самым релизом. Антагонистов будет очень много. В отличие от тесной психушки, в Аркхем-Сити есть где разгуляться.

Обязательно вернется Джокер со своей бессменной подружкой Харли Квинн, слегка поменявшей имидж. Улыбчивый человек в старом фиолетовом костюме, как и прежде, главный противник Темного рыцаря. Развязка предыдущей части наложила на него заметный отпечаток. И дело не только в изуродованном лице и пошатнувшемся здоровье. Создатели обещают, что Джокер станет безумнее и опаснее, хотя, казалось бы, куда еще?

Надзирателем и ведущим психотерапевтом Аркхем-Сити назначен безумный доктор Хьюго Стрэндж – большой затейник и экспериментатор по части бесчеловечных опытов. Сообщение от Оракула в конце Arkham Asylum недвусмысленно намекнуло на появление Двуликого. И действительно, бывший окружной прокурор Харви Дент уже успел засветиться на скриншотах из сиквела. Физиономия получилась жутковатая – как раз в духе последних фильмов о Бэтмене. Обезображенная кислотой левая половина лица, раздвоение личности, игра «орел или решка» – Rocksteady обещает сохранить основные атрибуты Харви.

Не все так однозначно с Женщиной-кошкой – главным действующим лицом сиквела после Бэтмена и Джокера. С одной стороны, в Arkham City она

ФАКТИКА

- Бэтмену 34 года, он обладает максимальным IQ, капиталом в $ 5.8 млрд, знает 127 боевых техник, умеет разгонять собственную тушу до 56 км/ч и может на 5 минут задерживать дыхание под водой.
- Имя Брюс Уэйн образовано из имен двух известных борцов за свободу и справедливость – шотландского короля Брюса и генерала Энтони Уэйна. Первый отбивал от англичан Шотландию 13 века, а второй отличился в войне за независимость США.
- На протяжении жизни Бэтмен обучил трех Робинов. Первый, Дик Грейсон, вскоре отправился в самостоятельный полет и взял кличку Найтвинг. Второй, Джейсон Тодд, стал безумным Красным колпаком. Третий, самый молодой Робин, Тим Дрейк, в последних выпусках повзрослел и теперь использует псевдоним Красный Робин.
- В комиксах Бэтмен несколько раз погибал, после чего как ни в чем не бывало воскресал из пепла. Последний раз Темный Рыцарь пал в сражении с Дарксайдом – абсолютным злом по версии DC. Ненадолго, разумеется. Как раз сейчас Брюс Уэйн занимается самовоскрешением в цикле комиксов «Возвращение Брюса Уэйна».
- В общей сложности про Бэтмена снято шесть фильмов. Первые два в 1989 и 1992 годах снял Тим Бертон. Малину испортил Джоэл Шумахер со своими безвкусными капустниками «Бэтмен навсегда» и «Бэтмен и Робин», отпугнувшими киностудии и зрителей на годы вперед. Доверие удалось вернуть лишь недавно с выходом на экраны «Бэтмена: Начало» и «Темного рыцаря» от Кристофера Нолана.

СОЗДАТЕЛИ ОБЕЩАЮТ, ЧТО ДЖОКЕР СТАНЕТ БЕЗУМНЕЕ И ОПАСНЕЕ, ХОТЯ, КАЗАЛОСЬ БЫ, КУДА ЕЩЕ?

ЭВОЛЮЦИЯ БЭТМЕНА

В этом году исполнилось 24 года с момента появления первой видеоигры во вселенной «Бэтмена». За такой огромный по меркам индустрии промежуток времени вышло больше двух десятков проектов про человека в костюме летучей мыши. Первые игрушки стали доступны в 1986 и 1988 годах на «Спектруме» и «Коммодоре». Затем эстафету подхватили приставки NES (на постсоветских землях известна как «Денди»), SEGA Genesis и Super Nintendo. В 2002 году на PC состоялся релиз Batman: Vengeance – игры, где можно было накостылять Джокеру в полном 3D. Спустя шесть лет мы написали обзор шуточной LEGO Batman. Ну а дальше начинается новейшая история, теперь уже немыслимая без Arkham Asylum и Arkham City.

Batman (1986)

Batman: The Caped Crusader (1988)

Batman (1989)

Batman: Return of the Joker (1992)

Batman Returns (1993)

The Adventures of Batman & Robin (1994)

Batman Forever (1996)

Batman: Vengeance (2002)

LEGO Batman (2008)

Batman: Arkham Asylum (2009)

МИР ARKHAM CITY В ПЯТЬ РАЗ БОЛЬШЕ, ЧЕМ ОСТРОВ АРКХЕМА. И, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, МЫ ВЫВЕДЕМ ИГРУ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ.

СЭФТОН ХИЛЛ,
ГЛАВА ROCKSTEADY STUDIOS.

Чудесный, чудесный новый кожаный костюм доктора Харлин Квинзель. Как минимум, не хуже старого.

будет напарницей Брюса. Причины такого союза пока толком неясны, впрочем, факт подтвердили разработчики и сомневаться в нем нет никаких причин. Скорее всего, между Брюсом и Кошкой будет любовная линия. С другой стороны – во вселенной «Бэтмена» Женщина-кошка является скорее злодейкой. Остальные отрицательные персонажи пока остаются в тени. О том, чем занимаются в Аркхем-Сити Пингвин, Мистер Фриз, двинутый на греческой мифологии гангстер Макс Зевс и дочка Рас Аль-Гула – Талия, разработчики до поры до времени не распространяются. Появится Человек-календарь, причем каждую встречу с ним игра рассчитает в зависимости от времени и даты, установленных в Windows.

До кучи, у игроков опять будет возможность пообщаться с Риддлером. Правда, непонятно – встретим ли мы его лично, или участие Эдварда Нигмы ограничится головоломками. Зато достоверно известно, что в Arkham City будут побочные задания. Скажем, от Виктора Зсасза в городских телефонных будках.

НАЧАЛО

Поскольку Arkham City без пяти мегабайтов готова, авторы вовсю демонстрируют прессе начальные уровни. Если не хотите раньше времени узнать завязку, лучше не читайте эту главу. После предыстории о плодотворной управленческой деятельности господина Шарпа начинается сама игра. Оракула (девушке, вроде как, уготована роль поважнее) замещает дворецкий Альфред – наши глаза и уши за пределами Аркхем-Сити. Первое задание – остановить показательную, извините, казнь.

По прибытии на место становится понятно, что Харви Дент решил умертвить Женщину-кошку перед толпой беснующихся мерзавцев из своей банды. Немытые лица бандитов разукрашены – подражают Двуликому. Сценка напоминает ролик на площади из Resident Evil 5. Харви, в своем стиле, доверяет судьбу девушки долларовой монетке. Фортуна оказывается на стороне Кошки. Зря мы, что ли, сюда тащились? Совсем нет. Быстро начинается долгожданная драка. По итогам Бэтмен получает ранение, но осво-

Было бы, конечно, практичнее и реалистичнее застегнуть молнию до конца, но на кой черт тогда тут вообще нужна Женщина-кошка?

Бэтмен огорчен, что самая последняя версия iPad не поддерживает флэш и USB.

бождает пленницу. Выстрел снайпера едва не убивает Кошку. Здесь приходится к месту обновленный «режим детектива».

ЛУЧШЕЕ ИЗ ЛУЧШЕГО

В предыдущей игре «режим детектива» слишком упрощал прохождение. Достаточно было нажать одну кнопку, найти улику и без каких-либо мозговых импульсов идти по следу, словно ищейка. В Arkham City на таком примитивизме далеко не уедешь. Расследования станут сложнее и интереснее – игроков ждут полноценные пазлы.

Удачная боевая система останется почти неизменной. Чаще всего игроки будут отстукивать комбинации хорошо знакомых кнопок мыши. А вот арсенал приемов расширится. Бэтмен научится атаковать сразу двоих противников, запугивать их, не вступая в бой (особо впечатлительные моментально дадут деру), молниеносно падать на врага и высоко подпрыгивать при помощи крюка. Некоторых приспешников Джокера, Двуликого и других злых гениев разрешат допрашивать. На ум почему-то приходит система «головой об стол, в живот коленом» из The Godfather. Другое любопытное нововведение – возможность использования во время драки подрывного геля. Ударил правой, ударил левой, прыснул из баллончика,

Двуликого рисовали под впечатлением от «Темного рыцаря» – сходство поразительное, за исключением, пожалуй, прически.

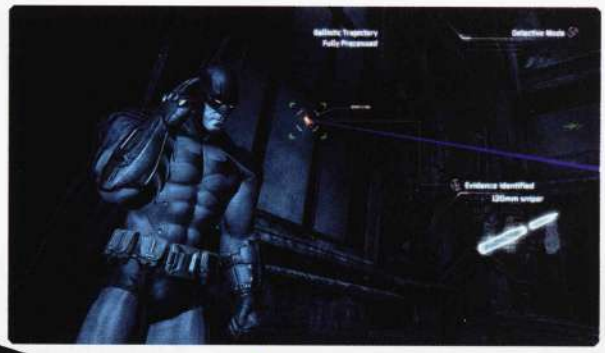
ПЯТЬ ОТЛИЧИЙ

В отличие от авторов Dragon Age 2, разработчики Arkham City крепко уцепились за стиль, выбранный в первом выпуске. Да и почему бы не уцепиться – подавляющей части игроков понравилось. И нам в том числе. На первый взгляд вообще кажется, что Бэтмен из Arkham Asylum и Бэтмен из Arkham City выглядят на 100 процентов идентично. Но это только на первый взгляд.

Arkham Asylum

Arkham City

1. Угрюмый борец с преступностью стал гораздо шире в плечах и основательно подкачал бицепсы.
2. Немного увеличился размер символа летучей мыши на груди. Отныне враги будут издалека понимать, кто к ним летит на крыльях ночи.
3. Если раньше могло показаться, что костюм сделан из стали, то теперь четко видна текстура кевларовой ткани.
4. Кардинально изменилась форма лат на предплечье. Возможно, это связано с появлением новых гаджетов.
5. Пояс выглядит реалистичнее. Что могло поместиться в тех малюсеньких кармашках? Зато теперь совсем другое дело!



Разработчики обещают основательно доработать «режим детектива». Он будет сложнее. Никакой конкретики, увы, пока нет.

Допрос с пристрастием. Местонахождение боссов часто придется выяснять у пешек.

В ЛОНДОНСКОМ ОФИСЕ ROCKSTEADY УЖЕ СЕЙЧАС ИМЕЕТСЯ ПОЛНОСТЬЮ РАБОЧАЯ СБОРКА ARKHAM CITY СО ВСЕМИ МИССИЯМИ И ПЕРСОНАЖАМИ.

подорвал бедолагу – звучит весело и многообещающе!

Уже во вступительных заданиях Бэтмену будут доступны многие гаджеты из Arkham Asylum. За некоторым исключением – часть приспособлений отправится на помойку из-за неактуальности. Зато в процессе прохождения откроются ранее невиданные устройства. Для чего нужны дымовые гранаты, думаем, объяснять не нужно. А вот на ультразвуковом излучателе остановимся подробнее. Этот замечательный девайс предназначен для привлечения сотен летучих мышей, которых можно будет натравить на врагов. Кроме того, огромная территория Аркхем-Сити открывает перед игроками вожделенную возможность покататься на бэтмобиле. Динамичные эпизоды с авто будут своеобразным отдыхом между драками и бесшумными танцами на цыпочках вокруг врагов.

ВЕЧЕРНИЕ НОВОСТИ ГОТЭМА

Самая главная интрига Arkham City – мультиплеер. О нем разработчики рассказывают крайне неохотно, а чаще просто по-партизански молчат. Единственное, в чем мы сейчас уверены, – работы над многопользовательской частью ведутся. Ходят сплетни о кооперативном прохождении кампании, где второму игроку предстоит познакомиться поближе с Женщиной-кошкой. Слухи обычно на ровном месте не рождаются, но стопроцентно утверждать, что кооператив будет, сейчас опрометчиво.

Успех Arkham Asylum поспособствовал экстенсивному развитию Rocksteady. Теперь у студии есть собственное подразделение, занимающееся motion capture анимацией. Департамент оборудован по последнему слову техники, так что система захвата позволяет отслеживать даже самые незаметные движения актеров. Неудивительно, что в сиквеле у главного героя будет в два раза больше движений, чем в оригинале. И в этом основное кредо Batman: Arkham City – дать игрокам больше контента, причем при повышенном качестве. И, знаете, у Rocksteady все обязательно получится. Не может не получиться.

Таран. Если в такие моменты будет звучать «Полет Валькирий» Вагнера, то десять баллов Arkham City обеспечены.

ГЛАВНАЯ ИНТРИГА ARKHAM CITY – МУЛЬТИПЛЕЕР. О НЕМ, ПРАВДА, РАЗРАБОТЧИКИ РАССКАЗЫВАЮТ КРАЙНЕ НЕОХОТНО.

Автор:
Антон Понизов

DUKE NUKEM FOREVER

STILL OUT OF GUM

В 2010 году никому уже нет дела до того, какой игрой мог быть и какой игрой будет Duke Nukem Forever. Шутить про Chinese Democracy этой индустрии уже давно глупо, равно как и упоминать давно надоевшие интернет-факты про Чак Норриса: с ним Дюк, между прочим, имеет подозрительно больше общего, чем с Арнольдом Шварценеггером.

DUKE NUKEM FOREVER НЕ СОБИРАЕТСЯ КАЗАТЬСЯ ЧЕМ-ТО ПРИНЦИПИАЛЬНО НОВЫМ – ЭТО ИГРА КОНЦА 90-Х НА ТЕХНОЛОГИИ КОНЦА 00-Х.

- **ЖАНР:** First-Person Shooter
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gearbox Software
- **ИНТЕРНЕТ:** www.dukenukem.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

Chinese Democracy все-таки вышел, и в глубине души всегда верилось, что игра, на разработку которой ушло более 12 лет, рано или поздно за ним последует. Дюк тоже устал ждать, поэтому людям, которые первыми опробовали Duke Nukem Forever на выставке Penny Arcade Expo 2010, игра показывала писсуар. Играя за Дюка Нюкема, посетители стенда, где несколько сенсационно анонсировали возрождение проекта, справляли нужду, причем могли делать это столько, сколько считали необходимым – это если не грубая метафора, то вполне точный краткий пересказ всего цикла разработки и ожидания. К тому же это и было первым индикатором того, что Gearbox Software, которым поручено завершить когда-то начатое 3D Realms, не собирались ничего кардинально менять. Давным-давно Duke Nukem 3D поражал невероятной интерактивностью уровней, где большая часть объектов не была фоном: почти со всем можно было взаимодействовать. Обновленная Duke Nukem Forever с самого начала задает нужный тон: в следующей комнате, где Дюк встречается на брифинге с отрядом полицейских, можно свободно рисовать на доске. Сегодня такие бессмысленные возможности считаются признаками плохого дизайна, но Duke Nukem Forever не собирается казаться чем-то принципиально новым: это игра конца 90-х на технологии конца 00-х.

Те, кто еще помнят концовку Duke Nukem 3D, через несколько мгновений переносятся в финальную битву из прошлого. Формальных отличий с виду не так много: действие разворачивается не на крыше небоскреба, а на футбольном стадионе, здоровье предательски регенерируется, а сам циклоп убивается куда проще. Но во всем остальном Gearbox дотошно следуют оригиналу: даже сцена с фаталити, в которой Дюк выбивает из глаз босса что-то вроде слегка сдутого мячика, намеренно цитирует оригинал. Чуть позже становится понятно зачем: камера отодвигается, и оказывается, что все это время мы играли за Дюка, игравшего, в свою очередь, за самого себя, – еще одно доказательство тому,

Снимок из старого билда обнадеживает: в игре будут не только бесконечные каньоны, но и разрушенные города.

что в чужих руках Duke Nukem Forever не станет воспринимать себя серьезнее. Между тем Gearbox продолжают ломать очередную по счету стену: поднимающаяся с колен блондинка интересуется, доволен ли Дюк ее перфомансом, а через пару секунд оттуда же появляется ее сестра-близнец. Ей уже интересно, что думает Дюк про игру, а тот сразу отрезает: «После гребаных 12 лет ей лучше бы быть хорошей».
Не совсем понятно, что вообще для Duke Nukem Forever значит быть хорошей игрой. Проект с такой длинной историей был обречен застрять в прошлом, и как бы Gearbox ни пытались его реанимировать, отовсюду будут вылезать условности из прошлого века. Поэтому сиявший от счастья Рэнди Пичфорд прямо говорил, что многие элементы игры не изменились с 1998 года. При ближайшем рассмотрении так и оказывается: за вычетом некоторых косметических перемен, ни на какие компромиссы с последними тенденциями Duke Nukem Forever старается не идти. В отличие от героев большинства современных шутеров, Дюк понятия не имеет, как стрелять из укрытия и почему с собой можно носить только два вида оружия, зато ежеминутно бросает свои любимые фразочки и в открытую идет на врагов, чтобы победоносно надрать им задницу – точно так же, как он это делал 14 лет назад. Из-за этого воспринимать игру хоть сколько-нибудь критически просто не получается; более того, она по-прежнему прекрасно себя объясняет: даже мотивация инопланетян, спустившихся на Землю, чтобы похитить местных женщин, звучит разумно – за чем же еще им спускаться на эту планету?
Достоверно известно, что пытаясь всячески улучшить игру, Джордж Бруссард не знал меры и постоянно добавлял в дизайн-документ что-то новое. Это объясняет некоторые спорные моменты: вот багги с логотипом Duke Nukem он, очевидно, позаимствовал, когда-то поиграв в Halo. Толкового применения транспорту так и не находится, так что поездка длится недолго: в результате Дюк оказывается на знакомой территории – в каньоне, где игра еще больше становится похожа на шутер из 90-х. Арсенал при этом не подводит: в схватке с боссом в руках Дюка появляется знакомый Devastator, а чуть позже в демоверсии можно разыскать Shrink Ray, уменьшающий врагов до минимальных размеров, – использовать его так же здорово, как и в Duke Nukem 3D. В ее времена насилие и взрослые темы в компьютерных играх были еще в новинку: сейчас Duke Nukem Forever было бы легко обвинить в чрезмерной тупости, если бы она так не гордилась своим прошлым.
Поэтому даже теперь тяжело ответить на вопрос, стоит ли что-то ждать от возрождения игры. Выйди Duke Nukem Forever такой, какой она выглядела в 2001 году, она наверняка стала бы не менее важной вехой в исто-

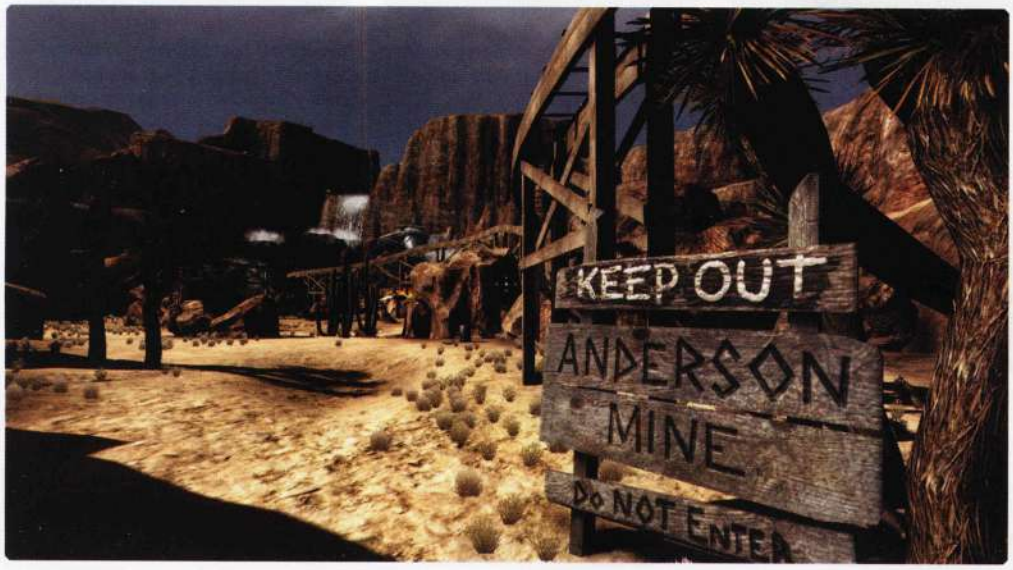
Из-за проблем с ESRB Take-Two так и не выложили трейлер игры в Интернет: а там без стрип-бара, как рассказывают очевидцы, не обошлось.

Если вы успели забыть, что такое круговой стрейф, Forever вам об этом напомнит. Простите за качество картинок: разработчики не выпустили официальных скриншотов со свежего билда, есть только снимки с экрана.

ИГРА, НАД КОТОРОЙ МЫ СЕЙЧАС РАБОТАЕМ, – ЭТО ТОТ «ДЮК НЮКЕМ», КАКИМ ДЖОРДЖ БРУССАРД И ЭЛЛЭН БЛАМ, СОЗДАТЕЛИ СЕРИИ, ВИДЕЛИ ЕГО ИЗНАЧАЛЬНО.

РЭНДИ ПИЧФОРД

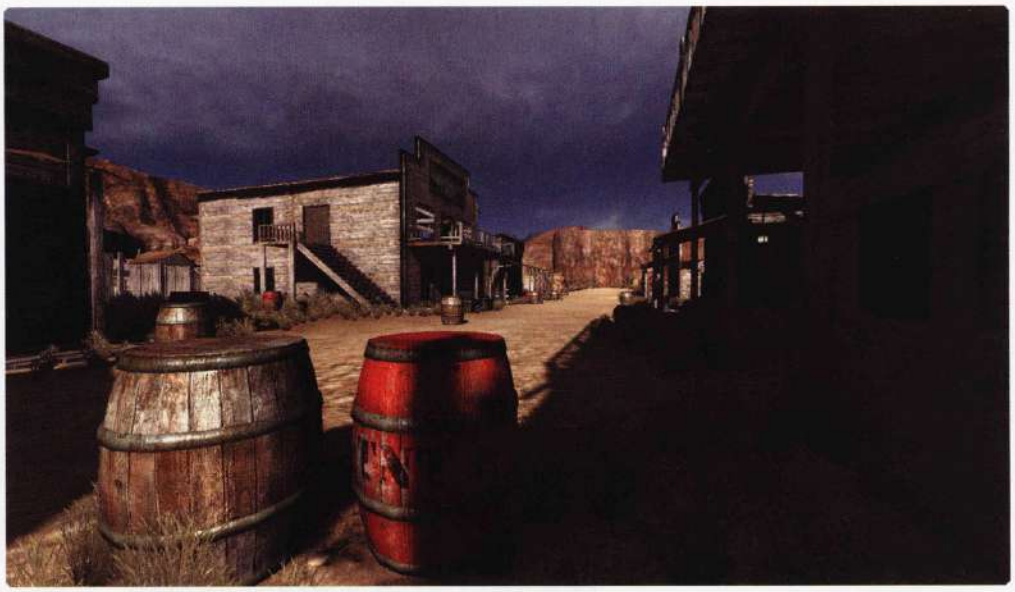
Достаточно лишь сказать, что двойняшки появляются в кадре снизу.



PC-ВЕРСИЯ

На Penny Arcade Expo 2010 демонстрировалась PC-версия игры, управляемая геймпадом Xbox 360. Необычная комбинация, скорее всего, оказалась самой эргономичной в формате выставки, поэтому не стоит думать, что игру будут точить под геймпад: от 3D Realms к Gearbox перешла недоделанная PC-версия Duke Nukem Forever, которую они должны довести до ума и портировать на консоли.

рии, чем ее предшественница. Но теперь Gearbox, даже владея правами на франчайз, не спешат задумываться о его будущем – для них важнее наконец-то выпустить эту игру примерно в том виде, в котором она должна была выйти. Короткой демонстрации хватило, чтобы убедить окружающих в том, что дата выхода на этот раз правдива, но показали слишком мало, чтобы сделать хоть какие-то предварительные выводы. Gearbox, кажется, сами об этом знали: вместе с демоверсией они готовили и трейлер, но из-за проблем с ESRB показать его широкой общественности не удалось. Кроме стриптизерш в нем встречается некое существо с тремя грудями, которое Дюк, если верить его словам, все равно бы попытался соблазнить. Примерно то же самое будет с самой игрой: каким бы омерзительным, престарелым монстром она в итоге ни получилась, играть в нее все равно придется. ■



Пересекать пустынные, ничем не примечательные локации можно с помощью багги – только топливо у него заканчивается слишком быстро.

Никуда не денутся знакомые по Duke Nukem 3D пушки, включая Shrink и Freeze Ray.

ХРОНОЛОГИЯ DUKE NUKEM FOREVER

1996: После невероятного успеха Duke Nukem 3D Джордж Бруссард сразу же начинает работать над продолжением, которое он пророчески называет Duke Nukem Forever.

1997: Игра впервые представлена публике. Используется технология Quake II, первоначальная дата выхода – середина 1998 года.

1998: На E3 показывается первый трейлер игры. Под впечатлением от продемонстрированного на выставке Unreal Engine один из программистов предлагает перейти на него – возможно, именно это решение стало роковым.

1999: Первые серьезные проблемы в разработке. Джордж Бруссард не может определиться, что он хочет видеть в финальной версии игры, а вся остальная команда заваливает одни сроки за другими.

2001: На E3 показывается второй, самый известный трейлер игры, который немедленно делает ее главной темой выставки. Но Джордж Бруссард по-прежнему не знает, когда нужно остановиться, и игру вновь откладывают.

2003: Take-Two становятся владельцами 3D Realms, что на скорость работы нисколько не влияет. Над Duke Nukem Forever работает всего 18 человек, а фраза «when it's done» становится крылатой. В специализированной прессе появляются первые тематические шутки.

2005: Несколько сотрудников 3D Realms приобретают себе копии World of Warcraft.

2006: Разработчики играют в World of Warcraft, забывая о том, что им надо делать игру.

2007: 3D Realms продолжают в полном составе играть в World of Warcraft. Отчаявшись, Джордж Бруссард нанимает новых сотрудников, которые, кроме того чтобы играть в игры, могут их и разрабатывать. Появляются скриншоты из реального билда – первое за несколько лет документальное подтверждение, что проект действительно жив.

2008: У 3D Realms заканчиваются деньги на финансирование проекта, а Take-Two не горят желанием его поддержать.

2009: Duke Nukem Forever официально заморожен. Take-Two подают в суд на 3D Realms и закрывают студию. Тем не менее, бывшие сотрудники компании продолжают самостоятельно разрабатывать игру на своих домашних компьютерах. Через несколько месяцев они продолжат работать над ней уже под крылом Gearbox Software.

2010: На Penny Arcade Expo представлена демоверсия игры, и всего через час после официального анонса она становится самой популярной темой обсуждения в Twitter. Окончательная дата релиза – 2011 год?

ИХ ВСЕГО НЕСКОЛЬКО СОТЕН,
НО КАЖДЫЙ ИЗ НИХ СТОИТ ДЕСЯТЕРЫХ...

СТАНЬ БОЙЦОМ TIER 1

Элитный спецназ — Вас в роли бойца нового поколения ждет одиночная кампания, разработанная при участии действующих бойцов элитных спецподразделений и основанная на реальных событиях.

Настоящая современная война — Вступайте в бой за территорию Афганистана в составе многочисленных регулярных армейских соединений и действуйте с хирургической точностью в составе отрядов элитного спецназа.

Захватывающий многопользовательский режим — Сетевая игра поддерживает до 24 человек одновременно и позволяет насладиться прекрасным сочетанием тактических маневров и бескомпромиссных схваток.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ BATTLEFIELD

В ПРОДАЖЕ С 14 ОКТЯБРЯ

MEDALOFHONOR.COM
MOH-RUSSIA.RU

MEDAL OF HONOR

18 www.pegi.info

XBOX 360 XBOX LIVE PC DVD PS3 DICE EA

РЕКЛАМА

© 2010 Electronic Arts Inc, EA, логотипы EA и Medal of Honor являются торговыми марками Electronic Arts Inc. Логотип DICE является торговой маркой или зарегистрированной торговой маркой EA Digital Illusion CE AB. Все права сохранены. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотипы Xbox являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками группы компаний Microsoft и используются по лицензии Microsoft. Логотипы "PS" family и "PS3" являются зарегистрированными торговыми марками Sony Computer Entertainment Inc. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.

Автор:
Денис Кублицкий

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Spicy Horse
- **ИНТЕРНЕТ:** www.ea.com/alice
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011

ALICE: MADNESS RETURNS

СНОВА ЗА БЕЛЫМ КРОЛИКОМ

Как и оригинал, новая игра не обойдется без элементов платформера.

Льюис Кэрролл (Lewis Carroll) так и не рассказал читателям, что случилось с Алисой после ее второго путешествия в Страну чудес. А дело было так: вскоре после возвращения героини в реальный мир ее дом сгорел дотла, родители Алисы погибли в пожаре, а сама она попала в психиатрическую клинику, где ее единственным другом стал потрепанный плюшевый кролик.

Врачам помочь Алисе не удалось – чтобы справиться с прогрессирующим психозом, ей снова пришлось отправиться в Страну чудес, где все пошло вкривь и вкось: коль страна выдумана Алисой, то и пострадала она соответственно ментальному состоянию больной. Опасность поджидала на каждом углу: приходилось не только сражаться с всевозможными врагами, но и прыгать по парящим над пропастью обломкам. А восстановить хрупкое душевное равновесие Алиса смогла, лишь одержав победу над Красной королевой. Так эту историю представил нам Американ МакГи (American McGee) – знаменитый ныне геймдизайнер, начинавший свою карьеру в id Software. Предыдущий опыт работы над Doom и Quake дал о себе знать: в корне своем American McGee's Alice была типичным экшном, выделяясь лишь вкраплениями адвенчуры и психоделичным дизайном. Зато как выделяясь! Критики в один голос хвалили игру за ее верность духу произведения Кэрролла, харизматичных персонажей (один Чеширский кот чего стоит) и густую фабулу. И наши надежды на продолжение наконец сбылись.

АМЕРИКАНСКАЯ АЛИСА

Приставку American McGee's в названии оригинальная игра получила вовсе не по странной прихоти и не из-за звездной болезни МакГи. Electronic Arts нужно было зарегистрировать торговую марку, а просто Alice, естественно, была занята. После долгих поисков альтернативного названия или подзаголовка было решено просто добавить перед Alice имя креативного директора. Причем ни Американа, ни его команду это решение нисколько не обрадовало. Вероятно, по этой же причине сиквел получил подзаголовок и избавился от имени создателя.

Нас снова ждут мрачные ландшафты с потрясающим дизайном.

Визуально Алиса практически не изменилась. Повзрослела, конечно, но со знакомыми нам платьем и ножом не расстается.

Чудесато-то все как! Но надеемся, что текстуры в PC-версии будут-таки лучше.

ДЕСЯТИЛЕТИЕ СПУСТЯ

Всем им потребовалось десять лет. Electronic Arts – чтобы понять, что на играх для взрослых (American McGee's Alice получила суровый рейтинг 17+, а продолжение обещает быть еще жестче) тоже можно зарабатывать (продажи оригинала зашкалили за 1.5 миллиона копий, а по игре планируют снять фильм). Американу – сколотить собственную студию Spicy Horse и собрать команду, способную потянуть подобный проект. Алисе – чтобы покинуть стены негостеприимной психушки, поселиться в Лондоне и свыкнуться с регулярными визитами к психологу. В остальном не изменилось ничего: в Madness Returns нас ждет очередное путешествие в Страну разбитых чудес, где Алиса чувствует себя в безопасности и где она сможет восстановить прошлые события и избавиться от кошмаров. Путешествуя по Стране, героиня будет находить воспоминания, играющие ту же роль, что и дневники в System Shock 2 или BioShock. Впрочем, игра будет полностью линейной, а двигать сюжет предстоит в большей степени уже знакомым персонажам, основную часть которых (само собой, в английской версии) озвучат те же актеры. Чеширский кот снова станет верным спутником Алисы, помогая ей завуалированным советом и парящей улыбкой, а сумасшедший шляпник натравит на нее полчища гигантских красноглазых чайников.

Бездумно кромсать врагов не выйдет: каждый из них обладает слабостью, которую нужно использовать для победы. Чтобы чайник стал уязвимым для атаки, в его глаз нужно попасть из перечницы, которая здесь играет роль пулемета. Из других разновидностей оружия обещаны игрушечная лошадка и чайник для заварки, хотя их назначение пока не раскрывается. Зато вопросов по использованию основного оружия Алисы – Vorpal blade (в каноническом русском переводе просто меч – именно им был сражен ужасный Бармаглот) не возникает. Клинок успешно крошит недругов всех мастей в переносном и прямом смыслах, ведь в числе противников будут и карты. Снова.

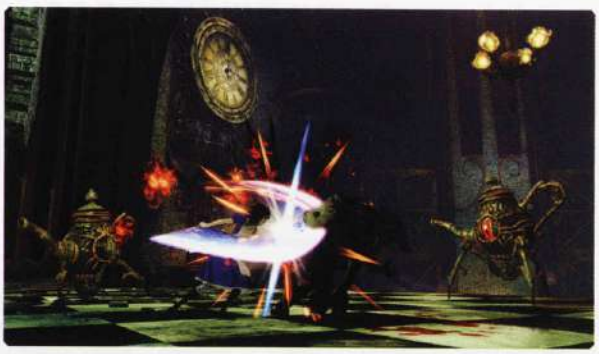
ДЕЖАВЮ

Снова – слово, вообще очень точно описывающее проект. Американ обещает сохранить все элементы геймплея, за которые мы полюбили Alice, и учесть предложения по тому, что не понравилось, – а отзывов за десять лет накопилось предостаточно. Судя по всему, Madness Returns станет даже не сиквелом, а эдаким римейком с улучшенной графикой, новым сюжетом и свеженьким звуковым полотном. Кстати, пару композиций написал Крис Вренна (Chris Vrenna), автор замечательного саундтрека к American McGee's Alice.

Не стоит ждать от продолжения откровения: видно, что авторы игры руководствуются принципом «не сломалось – не чини». Да и чинить-то, кроме самой Алисы, нечего. ■

ВЫ НЕ УВИДИТЕ ОДНОГО И ТОГО ЖЕ ДВАЖДЫ. ВЫ НЕ ВСТРЕТИТЕ ПОХОЖИХ ПЕРСОНАЖЕЙ, НЕ ПОСЕТИТЕ ОДИНАКОВЫХ ЛОКАЦИЙ, НЕ ВСТУПИТЕ В ТОЧНО ТАКОЙ ЖЕ БОЙ.

АМЕРИКАН МАКГИ, КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР


Оружия окажется немного, но использовать его придется в зависимости от ситуации. То клинком надо полоснуть...

...а то из перечницы построчить.

СЛИШКОМ МНОГО ДЖОННИ ДЕППА

«Алиса» Тима Бертона (Tim Burton) Американу не понравилась: он считает, что в любой интерпретации классики Кэрролла центральным персонажем должна быть Алиса, а все происходящие по сюжету события связаны с ней. Именно так это было в American McGee's Alice, и в продолжении игры этот принцип не изменится: Алиса была и остается главной фигурой истории, оставляя далеко позади безумных шляпников и мартовских зайцев. Последние, кстати, являются классическими персонажами английского фольклора и упоминаются в поговорках, так что даже Кэрролл не придумал мир Страны чудес с нуля.

Автор:
Иван Сапров

FROM DUST

СИМУЛЯТОР БОГА ОТ СОЗДАТЕЛЯ ANOTHER WORLD

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montpellier
- **ИНТЕРНЕТ:** www.fromdustgame.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2011 год

После долгого перерыва талантливый геймдизайнер и автор Another World Эрик Шайи (Eric Chahi) вновь пытается покорить индустрию компьютерных игр – на этот раз выпустив симулятор бога From Dust, где с помощью элементов природы нужно спасать племя аборигенов от самых разных стихийных бедствий, а заодно возвращать им утраченную магию предков. Недавно показанное техническое демо игры впечатлило, но заставило задуматься, кому такой проект нужен больше: игрокам или, может быть, самому Эрику, который шесть лет назад настолько болезненно перенес банкротство собственной игровой компании, что чуть не покончил с этой сферой деятельности?

«В основе From Dust лежит механика древней Populous, симулятора бога, вышедшего в 1989 году, – рассказывает Эрик, – наш проект всего лишь продолжает идеи двадцатилетней давности». С ним сложно не согласиться, сходства этих двух игр видны невооруженным глазом: как и десять с лишним лет назад, в From Dust игрокам нужно будет построить свой собственный мир. Теперь, правда, его придется еще и заселить аборигенами (они прекрасно появляются и размножаются самостоятельно, главное – создать все необходимые для этого условия) и спасти новоиспеченное племя от самых разных природных напастей.

При создании нового мира в распоряжении геймера почти безграничные возможности: можно формировать ландшафты, к примеру, из песка или затвердевшей лавы, наполнять мир водой и сеять растительность, которая в момент расцветает. Созидательность происходит по честным законам физики: вода натурально растекается в зависимости от местности – таким образом можно создавать реки, озера, пруды (а в центре водоемов никто не

Игра впечатляет не только правильной физикой, но и масштабами.

Природная стихия в действии – такие волны запросто смоют с лица земли целое поселение.

FROM DUST – ЭТО СИМУЛЯТОР СОЗДАТЕЛЯ, ГЛАВНОЕ В КОТОРОМ – ПРИРОДА.

ЭРИК ШАЙИ (ERIC CHAHI), ГЕЙМДИЗАЙНЕР

ЧЕЛОВЕК-ПАРОХОД

В начале девяностых Эрик Шайи считался одним из самых талантливых людей в индустрии компьютерных и видеоигр. В 1991 году он в одиночку сделал прекрасный платформер Another World, а какое-то время спустя руководил разработкой игры Flashback: The Quest for Identity (обе считаются классикой жанра). После этих успехов Эрик основал компанию Amazing Studio, которая сегодня известна преимущественно игрой Heart of Darkness, выпущенной в 1998 году для PlayStation. Несмотря на то что игру очень высоко оценила пресса, массовому потребителю она не понравилась – проект не окупился, и через какое-то время Amazing Studio закрылась. Дальше Эрик исчез с радаров всего игрового сообщества: по слухам, он долгое время путешествовал, и во время одной из поездок стал свидетелем жизни туземных племен. Именно эта картина и вдохновила Шайи на создание From Dust. Кстати, многим игра до сих пор известна под рабочим названием – Project Dust, новое название детище Эрика получило буквально пару месяцев назад. Кстати, игра будет распространяться только через онлайн-сервисы: компьютерную версию можно будет купить в Steam, а приставочные – в Xbox Live и PlayStation Network.

▲ *По идее, извергающийся вулкан должен приводить игрока в ужас, но на деле все наоборот – такими красотами хочется любоваться бесконечно.*

▼ *Аборигены живут своей собственной жизнью, и повлиять на их деятельность можно только косвенно. Как именно – пока не очень понятно.*

запретит воздвигать «зеленые» острова с деревьями), песок тоже рассыпается как настоящий. Да и лава течет страшно реалистично. К тому же творить мир на самом деле очень легко, даже проще, чем в редакторах The Sims, – стоит нажать одну только клавишу, потянуть курсор, и местность волшебным образом начнет видоизменяться. Но элементы природы – это не только стройматериалы, но и стихийные бедствия. Ветер может спровоцировать настоящие цунами, и тогда вода зальет ваши острова. Лава извергающихся вулканов обладает не менее разрушительными свойствами, она испепеляет все на своем пути. В таких случаях единственный способ избежать катастрофы – перенаправить ее течение подальше от растительной местности куда-нибудь в океан. И таких страшных напастей у разработчиков заготовлены тонны.

В этих условиях на вымышленной планете и живет горстка людей, объединенных в племя, которое остановилось в своем развитии на уровне простых аборигенов. По сюжету, раньше они контролировали природу и легко справлялись со всеми стихийными бедствиями, однако теперь их магические возможности оказались утрачены, и в итоге народ находится на грани вымирания. Чтобы не допустить гибели своих людей, один из племенных шаманов решается вернуть потерянную силу предков и вновь научиться контролировать природу.

Без нашей помощи у него ничего не получится, однако непосредственно управлять аборигенами, увы, нельзя: все, на что способен игрок, – это послать туземцам определенный «сигнал», который должен вдохновить людей на какие-то действия. При этом нет гарантии, что наш посыл растолкуют правильно. Как рассказывает Эрик, племя ведет себя крайне непредсказуемо, и если наш «сигнал» они поняли верно и начали действовать так, как того требует игра, на экране загорится зеленый индикатор. В противном случае – красный.

На бумаге концепция From Dust выглядит интересно, но совсем неясно, как в это нужно будет играть в конечном счете. Главное, чтобы по пути к релизу From Dust не подхватила «болезнь Spore» и, будучи игрой оригинальной и любопытной, в итоге не заставляла зевать, ведь первые полчаса создавать дивный мир однозначно будет весело, но в какой-то момент банальное «строительство» должно надоесть. Смогут ли разработчики чем-то еще развлечь геймера – большой вопрос. Есть, правда, подозрение, что Эрику все равно: в случае провала он снова соберет чемодан и отправится в путешествие – теперь, наверно, уже на Дальний Восток, разочаровываться в нашей индустрии во второй раз подряд. ■

▲ *Такие овраги создаются за секунды, одним щелчком мыши.*

Автор:
Андрей Окушко

DARKSPORE

ПОСТРОИМ ТЕЛО И РАСПРАВИМСЯ С ВРАГАМИ

- **ЖАНР:** Role-Playing Game
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **РАЗРАБОТЧИК:** Maxis
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darkspore.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** февраль 2011 года

Любопытство способно погубить не только кошку, но и любое другое существо. По крайней мере, именно такой вывод можно сделать, изучив сюжет Darkspore – экшн-RPG от Maxis, основанной на невероятном месиве жанров под названием Spore. И сделанной в непривычном для студии направлении – кооперативном.

Да-да, лучше всего Darkspore раскроет себя именно в те моменты, когда вы будете играть не в одиночку, а вместе с друзьями. Больше того, часть контента создатели приберегли именно для таких случаев, например, так называемых агентов – мощнейших боссов, призванных распространять темные споры по галактике. Эти монстры способны не только уменьшать вашу полоску здоровья с невероятной скоростью, но еще и заключать игрока в специальную «тюрьму», не позволяя ему наносить урон врагам. И только вмешательство товарища спасет персонажа из заключения и позволит дальше путешествовать по вселенной, борясь с неведомо откуда появившейся заразой.

Хотя почему так уж «неведомо откуда»? Первоисточник понятен: некая раса Крогениторов (они же Crogenitors, что на русский язык вполне можно перевести как «Кредтечи»). Именно эти любопытные донельзя существа в свое время взялись исследовать развитие живых ор-

Один игрок запускает цепную молнию, трое соратников восхищенно смотрят, как поджаривается враг.

ЦЕЛЬ ИГРЫ – ОРГАНИЗОВАТЬ ГЕНЕТИЧЕСКИ ИЗМЕНЕННЫХ ГЕРОЕВ В ОТРЯДЫ ДЛЯ ОСВОБОЖДЕНИЯ ПЛАНЕТ. ОТРЯДЫ, В КОТОРЫХ СПОСОБНОСТИ ГЕРОЕВ ДОПОЛНЯЮТ ДРУГ ДРУГА.

КЕЙСИ ВИВЕР, РАЗРАБОТЧИК ГЕЙМПЛЕЯ

МОНСТРЫ, МОНСТРЫ, МОНСТРЫ...

Враги пока получаются на загляденье. Встретите стайку репаратронов – убивайте всех разом, иначе они починят друг друга. Попадется на дороге искривитель – тут же познакомитесь с его возможностью отбрасывать подошедших слишком близко любителей контактных стычек. Ну а нарвавшись на гидромантисса, постарайтесь не попадать в выпускаемые им облака усыпляющего газа, а то ведь проснетесь, а голова уже в тумбочке!

Медитрон не только легко уничтожает неприятелей продвинутым оружием, но и лечит союзников при помощи нанороботов.

В большой свалке лучше сначала вырезать тех, кто помельче, а потом уже перейти к мини-боссам или просто боссам.

Агент темных спор заключил игрока в клетку. И спасти его могут лишь спешащие на помощь товарищи. Убив агента, разумеется.

ганизмов и доисследовались до того, что обнаружили новый тип ДНК: так называемую Е-ДНК. Увы, как это часто бывает, эксперимент вышел боком: образовавшиеся темные споры распространились по галактике и стали изменять различные расы, подчиняя их некой злой воле. И только геймер способен стать на пути угрозы вселенского масштаба. То есть прийти, увидеть, победить.

Казалось бы, куда уж банальнее? Неужели нас ждет очередная экшн-RPG, которых и так пруд пруди? Но не все так печально. Во-первых, радует многопользовательская направленность вкупе с обещаниями не только избавить нас от ежемесячной оплаты или прочих видов платежей (кроме денег за диск, разумеется), но еще и подкидывать периодически новых врагов и предметы. Во-вторых, кое-какими инновациями (пусть относительными) Darkspore может похвастаться уже сейчас. Например, тем, что на каждую планету, где проводится «зачистка», высаживается сразу трио ваших существ, и в случае необходимости нетрудно переключаться между ними, беря управление тем персонажем, который наилучшим образом подходит для выполнения текущих задач. Надо бесшумно прокрасться и повернуть какой-нибудь рубильник? Выбирайте класс Ravager'a, не прогадаете. Хочется побольше крови (машинного масла, загадочной зеленой субстанции) из жил врагов? Ваш выбор – Sentinel, классический «танк» из MMORPG. Восхищаетесь цепными молниями и прочими ударными «заклинаниями»? Зовите на помощь Tempest'a, которому досталась роль «мага». Да-да, мы не зря взяли слова «заклинания» и «маг» в кавычки, ведь действие происходит в научно-фантастическом антураже, а значит, разнообразные игры со временем, пространством, гравитацией наличествуют. Как и прочие развлечения, знакомые нам по страницам романов Азимова, Андерсона, Кларка и других мэтров.

Само собой, чем больше вы путешествуете, тем мощнее становятся подконтрольные персонажи. Ведь они как набирают уровни, так и обзаводятся всяческими «плюшками», среди которых отметим предметы одноразового (простейший пример – аптечки), и постоянного действия (броня, оружие, конечности). Есть и всяческие рюшечки, просто меняющие внешний вид наших подопечных. Кстати, о внешнем виде: герои здесь встречаются самые разные и порой весьма необычные. Что и понятно, ведь создавать их придется в редакторе существ из Spore, не нуждающегося в дополнительной рекламе. Конечно, играть в Darkspore реально и в одиночку, но именно кооперативный режим придаст ей ту самую изюминку, без которой выделиться из череды себе подобных крайне трудно. Тем более что найденными предметами экипировки и частями тел можно будет меняться с друзьями и просто геймерами с другого края земного шара. Такой элемент коллекционирования добавит очков игре, позволив ей не затеряться даже на фоне Diablo 3, тоже запланированной на следующий год. ■

ЖИВОЕ ОРУЖИЕ

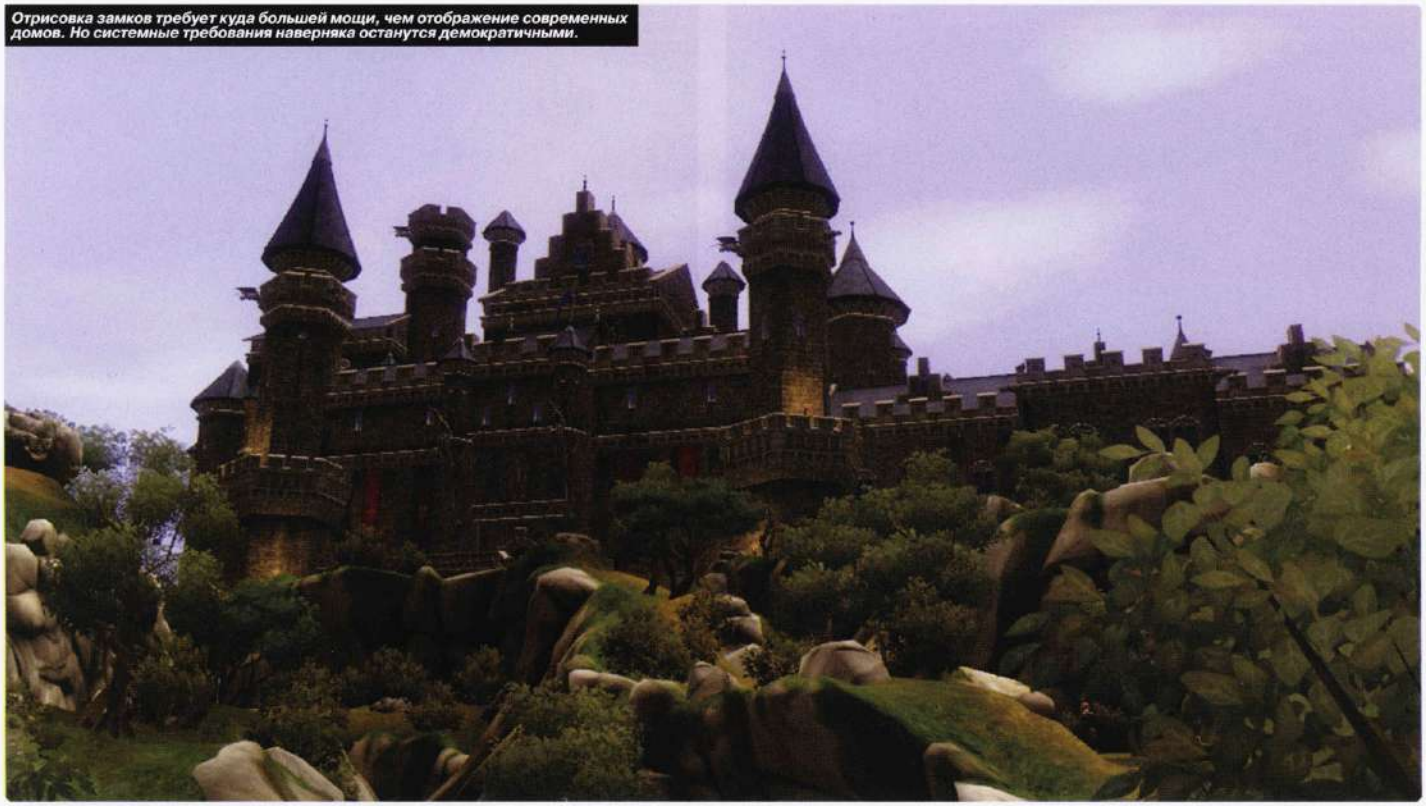
Персонажи игры уже получили по-русски второе название: живое оружие. И в самом деле, как иначе назвать тех, у кого практически любая часть тела способна причинить урон врагам? Паук-Аракна выпускает разряды некро-энергии, Зрин своим плазменным кулаком может расплавить и сжечь кого/что угодно, Сейдж создает бомбы-деревья и вытягивает энергию у врагов, Векс непостижимым образом телепортируется без всяких там приспособлений и управляет временем, вредя неприятелям и помогая союзникам... В общем, сразу видно: героев Maxis создала непохожих.

Графика выполнена в мультяшном стиле, но сейчас в экшн-RPG так модно. Даже Diablo 3 поддалась этой тенденции.

В создании персонажей и их антагонистов принимала участие последняя версия редактора существ Spore. А вы думали, она еще и не на такое способна!

Нам обещают несколько разных планет, которые можно будет перепроходить в поисках новых предметов экипировки и частей тел, заменяющих оружие.

Автор:
Антон Понизов



Отрисовка замков требует куда большей мощи, чем отображение современных домов. Но системные требования наверняка останутся демократичными.

THE SIMS MEDIEVAL

МОНТИ ПАЙТОН И СВЯТОЙ ГРААЛЬ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** www.thesimsmedieval.com
- **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2011

По всем характерным признакам The Sims Medieval напоминает большое дополнение, и даже то, что цифры 3 в названии нет, нисколько не смущает. На деле же это самый неожиданный ход EA за всю историю сериала, и главная интрига здесь в том, кому они собрались эту игру продавать. Неужели все тем же людям, что скупили аддоны к номерным частям?

Но вряд ли этих людей Средневековье интересует в тех стратегических и ролевых подробностях, которые им предложит Medieval. Причем слово «ролевые» здесь не случайно: хотя формально в The Sims всегда приходилось отыгрывать какую-то роль, сериал сложно было причислить к стану RPG. Medieval сделает уклон в сторону тематических стратегий вроде Stronghold и Total War, только размах будет, конечно же, меньше, и сконцентрируется игра на мирном времени. Если раньше игрок управлял всего лишь несколькими персонажами, то здесь ему принадлежит целое королевство, со всеми рыцарями, кузнецами, палачами и пьяницами. Кроме ожидаемых бардов и купцов тут будут священники и жрецы, которые станут проповедовать две веры: занятно, что представители одной из них верят в настоящего бога, то есть самого игрока.

На разнообразии профессий ролевая часть не заканчивается. В Medieval появятся квесты, причем в привычном для любой RPG виде. Пока не совсем понятно, как именно игра будет их генерировать, но известно, что сам пользователь сможет выбирать, по какой дороге пойдет его королевство. Квесты бывают как мирные, так и не очень: игра предложит, например, выковать легендарный меч или отбить атаку злых магов. Упор делается на то, что история каждого королевства будет уникальной; более того, в игре удастся даже победить, добившись глобальной цели. Приближаясь к ней, игрок будет зарабатывать Kingdom Points: их можно потратить на новые строения, открывающие персонажей и квесты. Начинаться же Medieval станет во многом как обычная The Sims: в распоряжении игрока окажется только мо-

Лицевая анимация, кажется, сделала еще один шаг вперед: игру создают на улучшенной технологии The Sims 3.

Какая же игра про Средневековье без рыцарей? Забавно, что посвящают их, приговаривая на старосимлише.

нарх, которым придется управлять как обычным «симом». К сожалению, в противовес победе в игре нет печального конца, а потому разыграть историю алчного короля, разрушившего свое королевство, не получится.

Кроме того, не удастся и дожить до преклонного возраста: в Medieval персонажи не стареют, а родившиеся дети растут приблизительно до семи лет – все как в оригинальной The Sims. А вот умереть в игре можно не только от голода. Если персонаж вместо того, чтобы работать по специализации, будет заниматься чем-то другим, жители королевства сначала будут закидывать его помидорами, а если это не образумит тунеядца, то, в конце концов, его казнят. Таким образом можно оставить свое королевство совсем без людей – и даже тогда игра не закончится, хоть смысл, само собой, потеряет. Получается, в плане реализма Medieval выдерживает середину: это не наивная средневековая сказка, в которой все граждане улыбаются друг другу, а принцессы – не какают, но и не хардкорный симулятор с инквизицией и прочими неприятными чертами эпохи. Тот же баланс выдержат и во всем остальном: можно будет хоть концентрироваться на квестах, хоть играть в Medieval, как в обычную The Sims, только в средневековых декорациях.

Каждому персонажу, кроме полезных навыков, будет приписана одна отрицательная черта, но если он станет героем, эта черта превратится в его фирменную: с ней он войдет в историю королевства. Пока не совсем понятно, какой войдет в историю сама The Sims Medieval: она, судя по всему, пытается завоевать ту аудиторию, которая обычно не играет в The Sims, но любит Средневековье. Определенно, это смелый эксперимент, а если он еще и сработает, то у EA раскроется огромный простор для идей: в таком случае The Sims с динозаврами, неандертальцами и инопланетянами уже не будут звучать так абсурдно. Учитывая, что EA хотят сделать из Medieval отдельную серию, страшно подумать, если и для нее, и для ее последователей, они соберутся выпускать аддоны в привычном объеме: полки магазинов могут не выдержать и рухнуть. ■

МЫ НЕ ИСТОРИКИ. НАШИ ПРЕДСТАВЛЕНИЯ О СРЕДНЕВЕКОВЬЕ ВЗЯТЫ ИЗ ФИЛЬМОВ И КНИГ, КОТОРЫЕ ВСЕ И ТАК ЗНАЮТ.

РЭЙЧЕЛ БЕРНШТАЙН, ПРОДЮСЕР

Романтика из The Sims Medieval никуда не делась.

Игра, конечно, обойдется без насилия, но некоторые не самые приятные темы поднимать будет.

Любовные треугольники для игры не редкость, и бороться за сердце принцессы придется по-мужски.

Автор:
Анатолий Сонин

TEAM FORTRESS 2

ТРИ ГОДА СПУСТЯ

После нескольких лет игры в Team Fortress 2 я перестал уважать Valve – для моих чувств это слово больше не подходит. Я не понимаю Valve. Не понимаю, как можно выпускать столько обновлений и не просить за них ни цента, как можно порой снижать цену на игру до $2.5, как можно столько давать и ничего не просить взамен. После Half-Life можно было уважать Valve, теперь им остается исключительно поклоняться. Недостойны! Возьмите наши деньги! Не голодайте, Valve, мы вас любим!

Утверждение, с которым сложно поспорить: Team Fortress 2 – самый стремительно растущий многопользовательский шутер в мире. Заброшенные и забытые Unreal Tournament 3, Enemy Territory: Quake Wars, онлайновые части Crysis или Gears of War – где они теперь? И где Team Fortress 2, их ровесница, вышедшая в том же 2007 году? На вершине мира, вот где.

За историей обновлений вы можете проследить чуть ниже, но этот график не отражает главного: игра с годами не просто увеличивалась в размерах и наращивала новые карты (их теперь около 40), режимы (8 штук) и виды оружия (более 60). Она менялась: менялся баланс и меня-

1999

На E3 показывают кадры из геймплея первой (на тот момент единственной) версии Team Fortress 2. Разработчики собрались сделать реалистичный военный шутер, но уже к следующему тысячелетию от своей идеи отказались: в 2000-м они объявили о задержке проекта и о его переходе на новый движок (как оказалось, на Source).

2003

Появляются слухи о новой версии Team Fortress 2, которая получает кодовое название Invasion («вторжение»). Говорят, солдаты и медики воют теперь... с пришельцами! Ни одного официального скриншота Invasion так и не вышло, да и само существование проекта много лет не подтверждали. Теперь он рассекречен.

2006

Рождается Team Fortress 2 в том виде, в котором мы ее знаем.

2007

В сентябре стартует бета-тест, в октябре игра появляется на прилавках. От нашего журнала она получает 9.5 баллов и вердикт «идеальный сетевой шутер, практически лишенный недостатков». Team Fortress 2 выделялась на старте еще и ценой: в России комплект Orange Box, в который входили также гениальные Portal и Half-Life 2 с двумя первыми эпизодами, стоил всего 450 рублей. Сейчас найти эти диски в рознице проблематично, но можно купить в Интернете ключик от русской Orange Box примерно за те же деньги.

2008

Апрель. Появляется большое обновление, посвященное перевооружению медика. Тут многое случается впервые: мы впервые учимся выбирать перед боем свой арсенал, впервые зарабатываем классовые достижения, впервые жульничаем на специальных картах для быстрой прокачки. В этом же обновлении появился один из самых популярных режимов «Вагонетка» (Payload), где игроки толкают транспорт по локации. Первой Payload-картой стала Gold Rush.

лись причины, по которым мы никак не могли бросить мультяшный мир «красных» и «синих». Каждый апдейт переворачивал с ног на голову механики своего класса, устранял слабости, расширял возможности. Теперь Team Fortress 2 почти три года – для большинства онлайновых шутеров это означает старость и загнивание. Но не для Team Fortress 2: хотя авторы недавно выпустили обновление для последнего класса персонажей, игра просто не имеет права увядать – что бы теперь ни случилось, фанаты ее не бросят, они продолжат собирать карты, додумывать баланс и доводить модельки героев. И хотя бы за счет этого Team Fortress 2 переживет большинство своих нынешних конкурентов.

«Медик – шпион?!»

Вся суть игры в одной картинке.

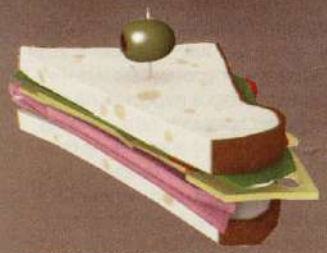
2009

Июнь. Запускается официальный блог, который процветает до сих пор.
Июнь. Обновление поджигателя, в котором «легализовали» первую пачку фанатских карт. С этого момента Valve регулярно будет дорабатывать и официально перевыпускать продукцию самих игроков, обеспечивая Team Fortress 2 бесконечный срок жизни.
Август. Обновление пулеметчика с Великим сэндвичем и новым режимом «Арена» – командным боем, где отключен респаун.

Февраль. Обновление разведчика.
Май. Обновление «снайпер против шпиона», где оружие дали сразу двум классам, а вдобавок впервые ввели – ура! – шапки.
Август. Обновление «внеклассовое». Куча новых шапок и режим «Царь горы» (King of the Hill), где игроки должны бороться за контроль единственной точки в центре карты.
Октябрь. Мероприятие в честь Хэллоуина: в течение полутора недель игрокам были доступны специальная праздничная карта и уникальные предметы.
Декабрь. Война! Или, как ее некоторые называют, «обновление подрывника и солдата». В течение нескольких дней сотрудники Valve считали количество смертей среди представителей двух этих классов, а потом объявили победителя – им оказался солдат, который и получил в итоге один дополнительный предмет. В этом же обновлении впервые представили крафтинг.

2010

Июль. Обновление инженера, последний классовый апдейт.



ПУЛЕМЕТЧИК (HEAVY)

Роль: танк. Самый медленный, но самый живучий класс. Его пулемет долго разогревается перед стрельбой и имеет огромный разброс, поэтому от игрока требуется не столько метко стрелять, сколько вставать в правильные точки и предугадывать движения врагов.
Обновление: пулеметчика решили избавить от его главной проблемы: персонаж всегда был слишком зависим от медика, он не мог подолгу выживать на передовой без поддержки. Решение пришло в виде съедобного девайса под кодовым названием «сэндвич». С его помощью пулеметчик может восстанавливать здоровье в любой точке карты, а обосновавшись у коробки с патронами, он превращается в этакую мобильную турель третьего уровня, если вы понимаете, о чем мы. Вот только, выбирая сэндвич, вы должны выбросить дробовик, надежное оружие пулеметчика в битвах на средних и больших дистанциях. Другая важная новинка, пулемет «Наташа» (Natasha), сделал героя более эффективным против быстрых врагов, за которыми ему порой не угнаться.

ИНЖЕНЕР (ENGINEER)

Роль: строить турели, телепорты и раздатчики. В открытом бою слаб, постоянно сидит на базе, охраняя свои постройки.
Обновление: главной задачей Valve было оторвать инженера от одной точки, сделать его мобильным. Решение элементарное: ему разрешили поднимать и переносить постройки на новое место. Но не только это: он также получил мини-турели, которые очень быстро строятся, а потому отлично подходят для использования на передовой. Другой новый девайс, «Ковбой» (The Wrangler), предназначен скорее для старомодных инженеров-домоседов: он дает взять пушку под прямой контроль, что увеличивает ее радиус стрельбы. С ним также можно ставить на турель щит, временно увеличивающий ее защиту и повышающий скорость отстрела врагов.

ШПИОН (SPY)

Роль: проникать на вражескую базу и тихо убивать там ключевых персонажей, заодно уничтожая строения. Шпион – очень специфический класс, который требует от игрока особых навыков. Многие фанаты Team Fortress 2 за шпиона вообще не играют, другие, наоборот, не играют ни за кого больше.
Обновление: апдейт не сделал ничего для популяризации класса, но оно и к лучшему: никому не надо, чтобы в команде половина играла за шпионов. Вместо этого старым любителям персонажа дали свежие возможности – прикидываться мертвым и, например, стрелять из пистолета на большие расстояния, почти дублируя снайпера.

ПОДЖИГАТЕЛЬ (PYRO)

Роль: заставать врасплох, рассеивать группы противников и уничтожать укрепления. В бою на коротких дистанциях поджигатель крайне опасен, главная сложность для него – не умереть в первой же стычке: здоровья у персонажа маловато, а огнемет убивает врагов медленно, давая им массу возможностей отомстить. Геймеров, выбирающих поджигателей, многие недолюбливают: считается, что это один из самых простых для освоения классов.
Обновление: апдейт впервые дал поджигателю мощные атаки на большую дистанцию: его новая ракетница (Flare gun) плюется огненными шариками на полкарты. Освоить это оружие непросто – оно стало отличной заменой дробовика для продвинутых игроков. Два других оружия поддержали основную функции персонажа: и «Дожигатель» (Backburner), и «Огненный топор» (Axtinguisher) сделаны специально для внезапных атак на группы врагов.

СОЛДАТ (SOLDIER)

Роль: сражаться на передовой и удерживать точки, осыпая врагов ракетами. Солдат всегда был силен, но атаки его походили, скорее, на хаотичные бомбардировки – ракеты летят так медленно, что враг часто успевает от них уклониться. Так как целиться при игре за солдата особо не надо, его часто называют классом для новичков.
Обновление: рождается, по сути, новый подкласс для продвинутых игроков. Теперь солдат с помощью пушки «Прямое попадание» (Direct Hit) делает точечные удары по отдельным врагам (благо, снаряды ее летят быстро и бьют сильно, только зона поражения низкая), а кирка «Эквалайзер» (Equalizer) делает из героя камикадзе – чем меньше у него жизней, тем быстрей он движется и тем больше наносит урона. Все это помогает превратить солдата из бездумного бомбардировщика территории в ловкого убийцу.

РАЗВЕДЧИК (SCOUT)

Роль: захватывать точки и толкать тележки. Игроков, предпочитающих разведчика, многие по праву уважают: это, пожалуй, самый сложный класс. В открытом бою разведчик очень слаб – он быстро умирает и наносит малый урон. Ему приходится использовать свою скорость, обходить врага со стороны, делать обманные движения и в удобный момент – бонк! – битой по голове. К сожалению, против турелей эта тактика не действует.
Обновление: разведчику, наконец, дали защиту от турелей – выпивая напиток «Бонк!», он на время становится неуязвимым, хотя и не может при этом атаковать. А две новые пушки персонажа, «Неумолимая сила» (Force-A-Nature, дробовик с маленьким запасом патронов, но с колоссальной мощностью – он отправляет врага в воздух) и «Дрема» (Sandman, бита, которой можно запускать в противников бейсбольные мячи – при ее использовании максимальное количество жизней персонажа уменьшается) поддержали имидж разведчика как сложного класса – оригинальные возможности появились, но эффективно их использовать сможет не каждый.

СНАЙПЕР (SNIPER)

Роль: драться в одиночку, на большом расстоянии. Самый страшный враг снайпера – шпион, который может подкрасться сзади и убить с одного удара.
Обновление: появляется разновидность снайпера, готового пачкать свои руки. С добавлением лука (мощного, но удобного лишь на маленьких дистанциях) персонаж спускается с крыш на землю и начинает драться вместе с остальной командой, а с банкой мочи «Банкате» (Jarate – серьезно, это банка с мочой, при попадании во врагов она делает их более уязвимыми) он способен и помогать товарищам, ослабляя врагов. Снайпер неожиданно становится командным игроком.

МЕДИК (MEDIC)

Роль: лечить. В Team Fortress 2 медик почти не дерется лично, он только поддерживает команду. Медиков все любят, очки они набирают стремительно, но играть за них немного скучно – именно поэтому класс один из наименее популярных.
Обновление: медика попытались сделать чуть более агрессивным: ему добавили оружие, которое при нанесении урона дает лечебные бонусы владельцу – пушка «Шприцемёт-вампир» (Blutsauger) восстанавливает ваши жизни, а «Убер-пила» (Ubersaw) заполняет шкалу убера (то есть, неуязвимости). Бонусы делают это оружие актуальным даже для миролюбивых медиков. Последняя обновка вышла несколько спорной – пушка, которая раздает вместо здоровья очки критических выстрелов, так в народе и не прижилась.

ПОДРЫВНИК (DEMOMAN)

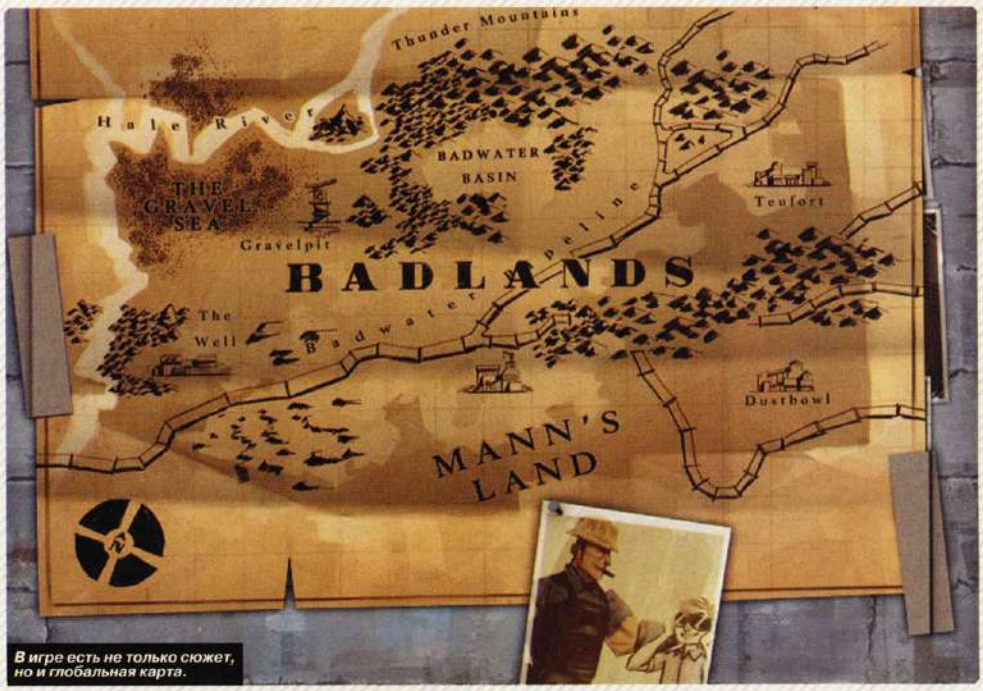
Роль: устраивать засады с помощью липучих бомб, подрывать строения.
Обновление: Valve сошли с ума и сделали подрывнику... подкласс для ближнего боя! Стоит только вооружить бойца мечом «Горец» (Eyelander) и штурмовым щитом (Chargin' Targe), как он из осторожного специалиста по взрывчатке превратится в страшного рыцаря-берсеркера.

ИСТОРИЯ

Факт, известный не каждому фанату Team Fortress 2: у нашего любимого шутера есть сюжет. Сюжет, который обрел вменяемую форму лишь в этом году, с выходом обновления инженера (и сопровождающего его комикса).

Конфликт между «синими» и «красными» начался, оказывается, в 1850 году (а сейчас, по сюжету, 1960-е): когда-то это был лишь спор за территорию, теперь – война за власть над всем миром. Компанию «красных», RED, основал человек по имени Рэдмонд Мэнн (Redmond Mann), компанию «синих» BLU – его брат, Блутарх Мэнн (Blutarch Mann). Они унаследовали от своего богатого отца землю в Северной Америке и решили войной определить, кому новая собственность достанется.

В бой за судьбы мира конфликт перерос, кажется, по одной простой причине: семейство Мэнн – австралийцы. А Австралия во вселенной Team Fortress 2 – сильнейшая сверхдержава, которая уже в 19-м веке изобрела телепортацию и камуфляжи невидимости (а еще правит в Австралии король, который определяется в поединках с кенгуру, мы серьезно). Все это с помощью найденного ими ресурса австралий (Australium), делающего людей невероятно умными.



В игре есть не только сюжет, но и глобальная карта.

«Гражданский» – самое страшное оскорбление для солдата (который, кстати, гражданский).

Два брата-соперника использовали австралий, чтобы продлить себе жизнь: они предложили ресурс дедушке нынешнего инженера, а тот под его воздействием выдумал машину бессмертия. Теперь оба родственника отказываются отправляться на тот свет и продолжают воевать между собой, пока их компании растут и развиваются. Видимо, именно за эти долгие годы BLU и RED и стали организациями почти всемогущими.

Но парочка стариков – не единственные наследники почившего главы семейства Мэнн: большая часть его состояния досталась служанке по имени Элизабет. Ее роль в сюжете пока не раскрыли, но ходят слухи, что Элизабет была бабушкой Хелен, нынешнего исполнительного директора компаний Рэдмонда и Блутарха – нам она известна, скорее, как стервозная женщина-комментатор (а озвучивает ее, кстати, Эллен Маклэйн, голос GLaDOS). Хелен также руководит загадочной TF Industries, в состав которой входит Mann Co. – компания, поставляющая синим и красным бойцам все их вооружение. Цели Хелен пока остаются неназванными, но, похоже, именно она устраивает бесконечные стычки между двумя фракциями.

АВСТРАЛИЯ ВО ВСЕЛЕННОЙ TEAM FORTRESS 2 – СИЛЬНЕЙШАЯ СВЕРХДЕРЖАВА, КОТОРАЯ УЖЕ В 19-М ВЕКЕ ИЗОБРЕЛА ТЕЛЕПОРТАЦИЮ И КАМУФЛЯЖИ НЕВИДИМОСТИ.

ОРИГИНАЛЬНЫЙ СОСТАВ

В одном из комиксов художники Valve показали головорезов, которых братья Мэнн нанимали еще в 1850 году – это изначальный состав нашей партии героев. Фанаты, конечно, уже принялись делать для них игровые модельки.

СОЛДАТЫ УДАЧИ

Разведчик. Вырос в Бостоне, где был младшим из восьми сыновей. Так как в драки все семейство ввязывалось вместе, разведчику долгое время не удавалось помахать кулаками – братья его всегда опережали. Чтобы не пропускать

веселья, он научился быстро бегать.

Солдат. Американец, который ну очень хотел повоевать во Второй мировой, но так и не смог попасть в армию. Отчаявшись, он купил себе билет в Европу, осел в Польше, научился там обращаться с кое-каким оружием и занялся отстрелом немцев. Перестал он это делать в 1949-м, когда узнал, что война закончилась. Солдат – гражданский, все медали он делал себе сам.

Подрывник. Говорят, ни один хороший подрывник не доживает до 30 с рабочим глазом – специфика профессии. Вот и наш герой свой первый глаз потерял еще в детстве, когда учился взрывным техникам в детдоме. Как подрывник узнал позже, настоящие отец и мать про него не забыли – они просто, по традиции, отдали сына в детдом, чтобы забрать его лишь тогда, когда он научится работать с бомбами. Сейчас отец подрывника мертв, а сам герой живет в огромном коттедже со своей слепой матерью (не забывайте про специфику профессии), трудится на трех работах, и зарплата его составляет 5 миллионов долларов.

Инженер. Работяга из Техаса, за пазухой у него 11 степеней доктора наук. При разработке орудий иногда использовал схемы своего деда, который имел доступ к австралию. Возможно, именно этим объясняются невероятные агрегаты вроде телепорта.

Медик. Немец, который не получал толком медицинского образования и, собственно, лечить людей не хочет. Им движет желание экспериментировать и изучать человеческую плоть, а уж лечение – это так, побочный эффект.

Снайпер. Австралиец, лишенный по загадочным причинам национальных усов и традиционно крепкого телосложения. Мотается от одного задания к другому, живет в фургоне, напарников не держит. Родители его выбор профессии не одобряют.

Шпион, поджигатель, пулеметчик. Нет данных.

ИСТИНА ГДЕ-ТО РЯДОМ

На поиски истины мы вам предлагаем отправиться самостоятельно. Но это будет не так-то просто. Изучите следующие сайты и докопайтесь до тайны TF Industries.

www.buildersleagueunited.com – официальный сайт BLU (на котором, видимо, побывал красный шпион-хакер).

www.reliableexcavationdemolition.com – официальный сайт RED, на котором есть даже почтовый адрес для связи: info@reliableexcavationdemolition.com. Сможете задать им правильные вопросы?

www.spytechindustries.com/support.asp – официальный сайт Spytech Industries, засекреченного отдела TF Industries.

СООБЩЕСТВО

NERF NOW!!

Самый популярный и самый, пожалуй, плодовитый фанатский комикс по Team Fortress 2. Породил массу альтернативных дизайнов для персонажей – здешнюю инженершу, например, геймеры знают не хуже, чем инженера каноничного. В отличие от других комиксов по игре, Nerf Now!! не только юмористический, но и... мелодраматичный: у многих персонажей тут есть женская версия, и между героями плетутся забавные отношения. В последнее время Nerf Now!! разросся, там начали писать не только про Team Fortress 2, но и про другие игры.

ВОЙНА

Когда между солдатом и подрывником развязалась «война», Valve объявила конкурс на лучшие мотивирующие листовки. Картинки им прислали феноменального уровня. Посмотрите хотя бы на победителя.

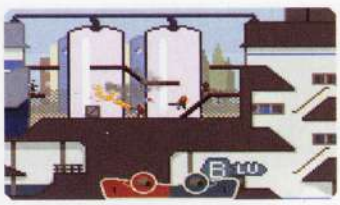
INTELLIGENCE SILLINESS

Абсолютное большинство фанатского творчества по игре делается через Garry's Mode для Source, который позволяет расставлять персонажей в нужные позы, делать видеоролики и снимки. Обычно у таких творений спорное качество, но бывают и маленькие шедевры – например, линейка Intelligence Silliness на сайте www.tf2comic.fr.

ИГРЫ

Нет ничего прекрасней, чем игроки, которые делают игры по мотивам игр, в которые они любят играть. Особенно если эти игроки так же талантливы, как и создатели следующих двух продуктов:

1) Gang Garrison. Полноценный клон Team Fortress 2 в 2D. Тоже исключительно онлайновый, с такой же подборкой классов и даже с несколькими картами на выбор. И да, сервера не пустуют, в матч запросто попадаешь. Удивительно, но оно действительно работает – попробуйте, все бесплатно.



2) The Great Class Dash. Не отдельная игра, а модификация для Team Fortress 2, которая трансформирует наш знакомый шутер в платформер с видом сбоку. Врагов нет, есть только ловушки, обходить которые нужно, переключаясь налету между классами и периодически думая головой. Поджигатель, например, проходит невредимым через горячий пар, пулеметчик пробивает тонкие стены, снайпер распугивает животных, а разведчик делает двойной прыжок, что бывает очень полезно. Играется замечательно, в основном из-за хорошего дизайна карт.

ЖЕНСКИЙ ОТРЯД

Смена пола персонажам Team Fortress 2 – идея-фикс для многих фанатов игры. Попыток предпринималось не один десяток, некоторые даже выпустили финальные модельки. Но Valve никак официально женщин в игру не добавляет.

FYI I AM A SPY (К ВАШЕМУ СВЕДЕНИЮ, Я ШПИОН)

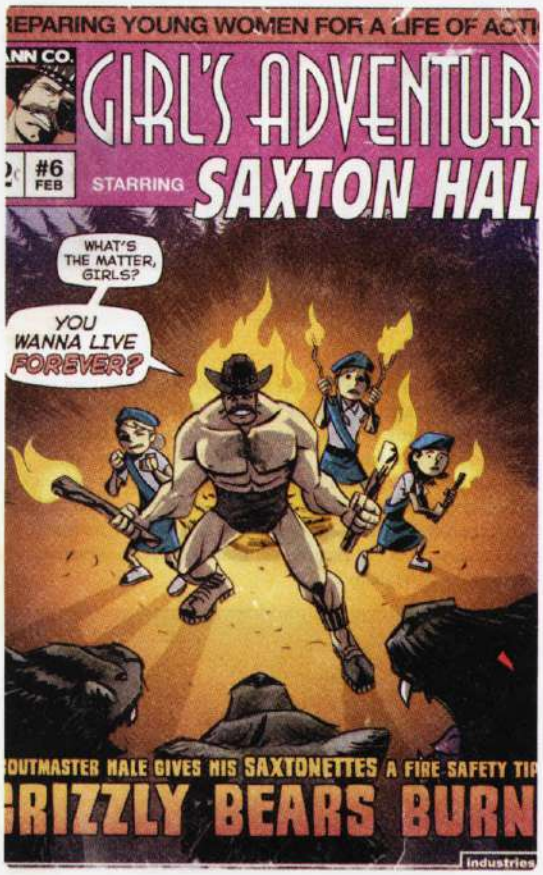
Фраза, которая традиционно пишется замаскированным шпионом на стене вражеской базы. В 94% случаев никто не верит. Зря. У медиков есть традиционный ответ – «К вашему сведению, я раздаю шпионам уберы».

GENTLEMEN. (ГОСПОДА.)

Коронная фраза шпиона, навсегда изуродованная человеком, нарисовавшим эту картинку.

СЭКСТОН ХЭЙЛ

Для фанатов Team Fortress 2 он – реинкарнация Чака Норриса, бог во плоти. По совместительству глава компании Mann Co., шестой самый богатый человек Америки и герой множества комиксов – в том числе Girl's Adventure starring Saxton Hale, где Сэкстон тренирует отряд девочек-скаутов. «Что, девочки, хотите жить вечно?» – гласит надпись на обложке.



ПИСЬМА В MANN CO.

В Team Fortress 2, как и везде, лень двигает прогресс. Один геймер, по преданию, был настолько ленив, что от делать нечего он читал и перечитывал объявление о новом оружии для Team Fortress 2. Перечитывал, пока не заметил в тексте почтовый адрес компании Mann Co., вымышленного поставщика оружия. Не будь дураком (хотя, скорее, наоборот), геймер отослал по этому адресу купон на покупку внутриигрового агрегата, который был частью иллюстрации к обновлению. Удивительно, но ему ответили – с тех пор игроки начали регулярно писать лидеру Mann Co. Сэкстону Хэйлу с поводом и без. Все ответные письма приходили в виде заполненных форм вроде «Дорогой преданный покупатель / ~~друг~~ / ~~враг~~, спасибо что заинтересовались / ~~разгневались~~ продуктом Mann Co. Во-первых, должен ~~сердечно заверить~~ / сурово предупредить, что все наши продукты ~~безопасны~~ / воспламеняемые». И так далее. Можете и сами попытать удачу. Почтовый адрес: POBOX 1688 Bellevue, WA 98009.

ПОДЖИГАТЕЛЬНИЦА

Поджигатель – женщина. Попробуйте доказать обратное. Мужской род, кстати, есть только в русском переводе, в оригинале пол нигде не упоминается.

ШПИОН-КРАБ

В один солнечный день на сервере под названием «nom nom nom» появился игрок с ником Rare Endangered Spy Crab («Редкий Вымирающий Шпион Краб»). Он ничего не делал, просто вставал в позу краба, ходил туда-сюда и старался выглядеть при этом максимально глупо. Его товарищи по команде записали все это на видео, видео выложили на YouTube, и техника крабовой походки быстро набрала популярность. Вскоре ее освоили и другие игроки – оказалось, нужно просто выбрать набор для маскировки, поднять голову вверх и передвигаться в полуприседе, получается краб крабом. В одном из недавних апдейтов позу краба официально признали и разработчики – шпион иногда в нее встает, если делать «насмешки» с набором для маскировки.

ШАПКИ

Высшая драгоценность для игроков Team Fortress 2, ради них ведутся войны и совершаются подвиги. Появились в середине 2009-го, а к концу года стали настолько популярными, что старая система случайного их нахождения перестала удовлетворять спрос: людям хотелось больше, больше шапок. В ответ Valve внедрила механику крафтинга. Теперь оружие и аксессуары, которые вы случайно находите на поле боя, можно перековать в другое оружие и другие аксессуары – предположительно, более полезные. Но дело это довольно затратное: что создать одну шапку, нужно переплавить 18 (!) видов оружия. Мда. Можно, в принципе, и без шапки.

ЛОЖЬ И КЛЕВЕТА

Фанатов Team Fortress 2, как и всех нормальных людей, сильней всего мотивирует желание обмануть судьбу, считерить и кого-нибудь надурить. Например, многие любят баловаться выпуском веб-страниц с поддельными обновлениями – опознать их несложно, но почитать порой очень интересно. Топ три наших любимых поддельных апдейтов:

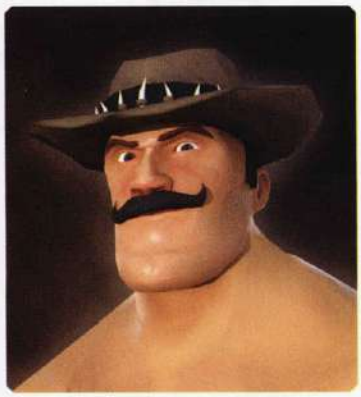
1) Обновление с классом сторожевых собак. Они могут, понятное дело, кусаться, но делают это не абы как, а с реактивным ускорением – двигатели на спине помогают стремительно подобраться к жертве. А если в ближний бой враг вступать не хочет, к вашим услугам два пулемета, также закрепленные на спине животного. Другое любопытное устройство собак – The Helper («помощник»), которое дает возможность поднимать и носить к товарищам полезные предметы: аптечки и коробки с патронами. В контексте игры не очень полезно, но для собак подходит отлично. И, наконец, самая интересная способность: вынюхивание врага. Если вы постоите у трупа противника, на экране появится стрелка, указывающая, где этого злодея найти теперь, после возрождения. А когда ваша цель обнаружена, в стычке с ней вы получаете мини-криты. Для собак даже шапки и ачивменты уже придумали, осталось только… ну, сделать это все. Valve, немедленно займитесь.

Маленькая деталь: собака помогает снайперу быстро «перезаряжать» баночку с мочой. Гениально.

Да, непрактично. Но какова идея!

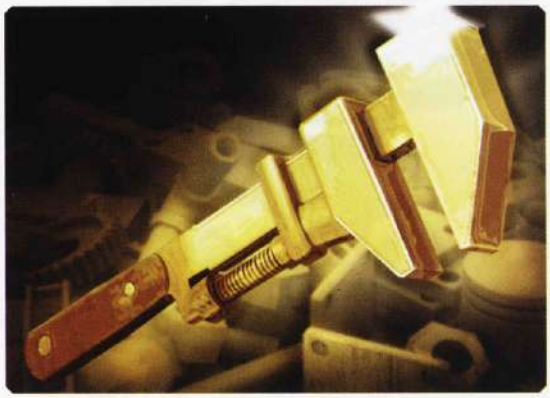
2) Обновление инженера, в котором все постройки получили вариации четвертого уровня. Например, раздатчик (dispenser) можно превратить в гигантскую шагающую… печь-гриль, куда поочередно опускаются курицы из клетки, закрепленной на вершине конструкции. В отличие от обычного раздатчика, она может самостоятельно передвигаться и стрелять курицами, но зато здоровье выдает не постоянным потоком, а отдельными порциями. Телепорт же разрешают – боже упаси – проапгрейдить до миниатюрного заводика по производству механических пауков. Они сами расползаются по карте и ищут себе противников.

3) Обновление с классом Сэкстона Хэйла. Ключевое оружие – голые руки. Апдейт включает в себя режим, где красная команда дерется с Сэкстоном Хэйлом.



ЗОЛОТОЙ ГАЕЧНЫЙ КЛЮЧ

Легенда. Предмет вожделения. Запретный плод. Золотой гаечный ключ – суперуникальное оружие, которое можно было случайным образом получить в результате крафтинга за несколько дней до обновления инженера. В мире есть лишь 100 таких ключей, их больше никогда не будут производить. Это оружие обладает уникальным свойством: оно превращает всех своих жертв в золотые статуи. Хотя предмет есть лишь у сотни игроков, Valve не поленилась записать новые фразы для инженера, который пользуется ключом, – например, «возвожу статую идиота». А геймеры, меж тем, уже пишут про легендарный ключ рассказы и песни (поищите «If I Had a Golden Wrench…» в YouTube).



ПУЛЕМЕТЧИК И МЕДИК

Они имеют сугубо профессиональные отношения, несмотря на массу фанатских комиксов от впечатлительных геймерш.

ПРАЗДНИЧНЫЙ РЕЖИМ

Специальный режим, который используется, чтобы отпраздновать день рождения игрока или самой Team Fortress (24 августа, если что). Все персонажи носят смешные шапочки, а вместо крови из ран вырываются воздушные шарики. Если вас рвут на куски, в сторону разлетаются конфетти, а вместо частей тела на земле остаются коробки с подарками. По-хорошему, в таком режиме играть надо всегда, поэтому вот подсказка для его активации: нужно открыть server.cfg и ввести там «tf_birthday 1».

СРОЧНО В НОМЕР!

Еще вчера мой пулеметчик был снаряжен по последнему слову моды, сегодня он по уши в «винтаже». Не поймешь – то ли грустить, то ли чувствовать себя элитой TF2-сообщества.

500 рублей за шапку?! Нет, мы, конечно, на все готовы идти ради шапок. Но шапок-то много, а зарплата одна.

Платить? Деньги? В Team Fortress 2! Эпоха бесплатных обновлений закончилась на самом интересном месте: в октябре этого года Сэкстон Хэйл узнал о существовании Интернета и развернул для Mann Co. онлайновый магазин. Доступен он прямо из игры, там выставляют на продажу все на свете – оружие, аксессуары, шапки, шапки и шапки. И еще уникальные бонусы, не доступные задаром: например, ведерко краски за 80 рублей даст вам сменить расцветку предмета, за 30 рублей вы откроете возможность вызвать ненавистного противника на матч-дуэль, за 600 рублей сможете... подарить случайный предмет каждому игроку на сервере. Ах, Valve, даже в магазине у вас сквозит любовь к пользователям. Хотя цены, конечно, настораживают: некоторые шапочки тут дороже, чем в модных бутиках, – в прямом смысле.

Продавать Valve намеревается не только предметы собственного производства, но и народные изделия. И если ваш аксессуар выставят на продажу, проценты с прибыли будут капать лично вам в кошелек – вот таким нехитрым образом Team Fortress 2 можно будет превратить в дополнительный источник доходов. Уже сейчас видно, что спрос на все эти предметы огромный: половина игроков, кажется, уже обновила свой гардероб. Впрочем, платить за предметы все еще не обязательно: они, как и раньше, выпадают во время игры в случайном порядке. Вот только выпадают ну о-о-очень медленно – и уж теперь-то скорость их появления явно не собираются увеличивать. Тем, кто заработал свое оружие потом и кровью за последние три года, будет, правда, небольшое утешение: к их аксессуарам добавят ярлык «винтаж», который новички никогда не смогут заполучить. Деление аудитории на «нубов» и «ветеранов» еще никогда не было настолько очевидным. Еще один маленький бонус для скупердяев: заниматься крафтингом с купленными предметами нельзя, только с найденными в игре.

Самым революционным новшеством этого обновления стало, возможно, даже не появление магазина, а введение «комплектов оборудования». Теперь все как в World of Warcraft: экипировали оружие и аксессуары одного фасона, получайте такой-то бонус. И, естественно, комплекты эти намного легче купить одной пачкой, чем набирать месяцами в процессе бесплатной игры.

К дисбалансу новая система, правда, приводить не должна. Пускай полный комплект «крокодильей» экипировки дает снайперу иммунитет к хэдшотам – зато винтовка из этого набора те же хэдшоты раздавать не может, а это для австралийских мастеров банкате одно из страшнейших пенальти. Как и раньше, Valve не делает персонажей сильнее, а лишь продолжает расширять рамки классов.

Автор:
Игорь Сонин

MSI BEAT IT!

АЗИЯ И КИБЕРСПОРТ: СОЗДАНЫ ДРУГ ДЛЯ ДРУГА

Киберспорт – и российский, и международный – существует по отношению к «нормальным» играм в какой-то параллельной реальности.

Мы обсуждаем StarCraft 2 – они соревнуются в знании Brood War. Мы встречаем Battlefield: Bad Company 2 – они запускают Counter-Strike 1.6. Мы проходим свежие подземелья World of Warcraft, они гоняют ночных эльфов по полям Warcraft III: The Frozen Throne. Эти весьма древние игры, между прочим, не абы что, а официальные дисциплины World Cyber Games текущего, 2010-го, года. Warcraft III: The Frozen Throne и Counter-Strike 1.6 вышли всего семь лет назад, а Brood War существует и вовсе на протяжении последних двенадцати. Кстати, StarCraft 2 в число дисциплин World Cyber Games не вошла – игра слишком молода и, несмотря на свой звездный статус, еще не доказала, что может быть киберспортивной дисциплиной мирового уровня. Оценки профильной прессы это одно, а годами складывающееся мнение кибератлетов – совсем другое. Эти герои мышки и клавиатуры по восемь часов в день проводят за любимыми дисциплинами. Новые релизы? Отдых? Работа? Забудьте. Чтобы стать профи мирового уровня, нужно играть минимум по шесть часов каждый день, без выходных и праздников. Иначе удержать квалификацию невозможно. Обычно мы не уделяем много внимания событиям киберспорта (тем более что Россия на мировом уровне представлена не так хорошо, как могла бы), но в этот раз делаем исключение. Благодаря компании MSI (расшифровывается как Micro-Star International – между прочим, одному из крупнейших производителей видеокарт и материнских плат) мы отправляемся в Пекин на местный турнир Beat It, где планируется матч века: азиатские «тигры» против европейских «львов».

Мультиплееру в играх от Blizzard (и в Warcraft 3 в том числе) традиционно нет равных.

Несмотря на то что Valve выпустила и постоянно дорабатывает Counter-Strike: Source, киберспортсмены все равно предпочитают классический Counter-Strike 1.6.

ШОКИРУЮЩАЯ АЗИЯ

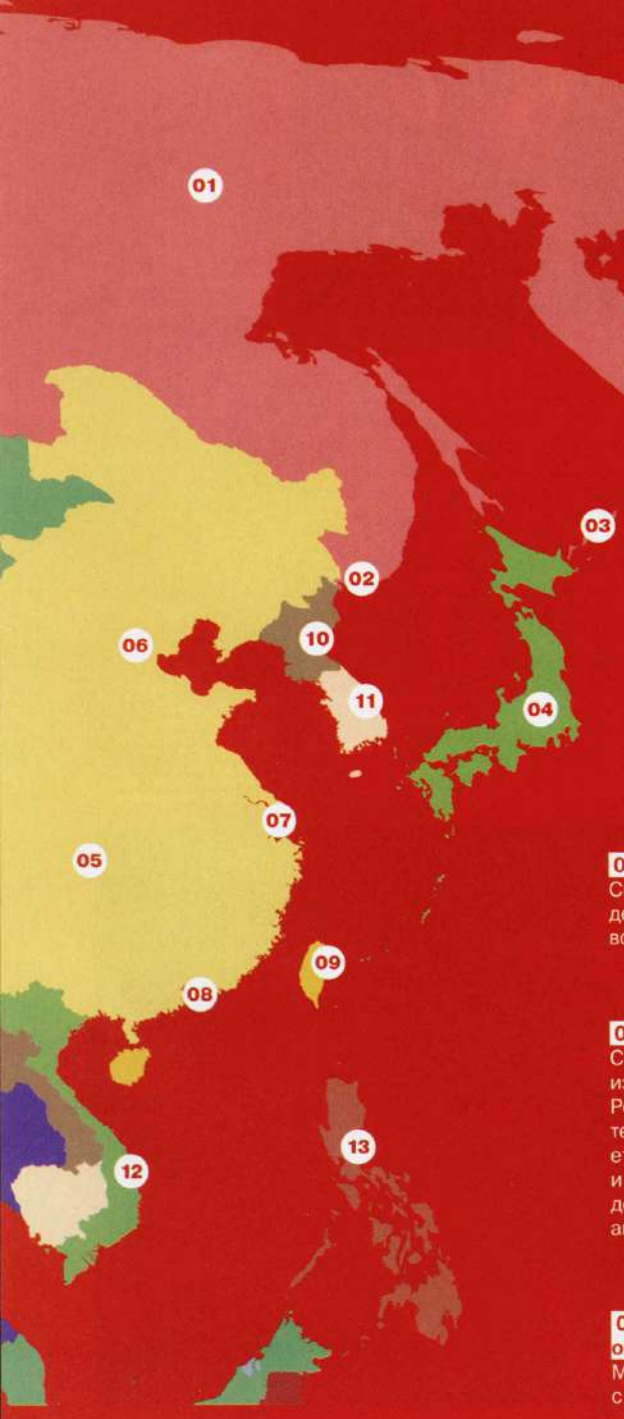
Здесь надо сделать отступление. О Пекине и Азии вообще. В отличие от Европы, где государства давно построены, роли распределены, границы расчерчены, а экономики сформированы, Азия только проходит через турбулентный период поисков «своего пути». Китай, некогда великая и передовая держава, был на протяжении пары прошлых столетий фактической колонией сначала европейцев, затем японцев и вновь обрел какое-

Evil Geniuses за игрой. Каждый из них увезет с турнира по три тысячи долларов призовых.

то подобие независимости лишь после Второй мировой войны. Независимость не пошла на пользу, в стране разразилась многолетняя гражданская война между «красными» (коммунисты при поддержке Советского Союза) и «белыми» (националисты при поддержке капиталистического мира). Война формально так ничем и не закончилась – белые бежали на остров Тайвань и основали Китайскую республику, красные заняли весь континент и провозгласили Китайскую Народную республику, но формально оба правительства претендуют на то, чтобы быть «настоящим» и единственным правительством страны. Рецепт для катастрофы? Безусловно, она – лишь вопрос времени. Пекин находится на континенте и, следовательно, на территории коммунистического Китая. Правительство тщательно дозирует информацию, которую могут получать обычные граждане. Интернет работает очень плохо, в нем отсутствует YouTube, Facebook и прочие сайты, где ты мог бы выразить недовольство партией. В Китае живет миллиард триста миллионов человек, и оцените масштаб: на одного россиянина приходится десять (!) китайцев. Из этих десяти китайцев четверо живут в абсолютной нищете без света и канализации, еще трое – в нищете «простой». В масштабах страны это огромная армия преимущественно молодых людей, которые жаждут перемен в своей жизни. И хотя экономика страны идет вперед семимильными шагами, это все равно недостаточно быстро, чтобы создать нормальные рабочие места для всех желающих, и в такой ситуации компьютерные игры оказываются не самым плохим занятием в жизни. Именно поэтому китайские «фермеры золота» в World of Warcraft готовы работать за пару десятков долларов в месяц, а для молодых парней зарубежные киберспортсмены становятся подлинными звездами (так же, как известные футболисты оказываются кумирами латиноамериканских пацанов). Коммунистическое правительство тихо поощряет уход молодежи в киберпространство – они рады любой активности, которая дает людям занятие и при этом не приведет к революции. Мир, в котором живут молодые китайцы, настолько отличается от нашего, что его невозможно представить, не побывав в Поднебесной. Мы едем в одном автобусе с прочими гостями не-из-Азии, обмениваемся шутками, удивляемся манерам местных водителей. Выходим – и один из нас мгновенно оказывается окружен фанатами. Это голландец Grubby, многократный победитель всех мыслимых турниров по Warcraft III. Для своих соотечественников (да и для россиян тоже) он просто успешный парень, для китайцев – объект для поклонения, легенда, кумир, солнышко красное. Китайцы с энтузиазмом подставляют спины – «Grubby, распишись!» Похожего приема удостаиваются корейцы Moon и Lyn – не менее высококлассные игроки в Warcraft 3. Для них организовывают специальную автограф-сессию, и парням лишь много позже удается выбраться из окружения китайских обожателей. Турнир Beat It проходит на протяжении нескольких дней в специально арендованном клубе, в финальные дни зрительный зал на две сотни мест был набит под завязку, а те, кто не попал в клуб Star Live,

Зрителей у киберспортивных матчей в Китае хоть отбавляй. В зале, между прочим, так и не хватило места для всех желающих.

ГЕЙМЕРСКАЯ КАРТА ВОСТОЧНОЙ АЗИИ



01. Россия
Священная наша держава. Вы и так все знаете.

02. Владивосток
Самый восточный из крупных городов России. Занимается тем, что переправляет грузы, ловит рыбу и ввозит в страну подержанные японские автомобили.

03. Курильские острова
Мы их не поделили с Японией.

04. Япония
Самая передовая и высокоразвитая страна Азии. В прошлом – центр крупной империи, в которую входила Корея и значительная часть Китая. Мировой лидер в производстве консолей и консольных игр, оказавший огромное влияние на развитие индустрии. Изобрела аниме, волшебных девочек и гигантских боевых роботов. Мировой поставщик 78% странной фигни с 1952 года.

05. Китай
Коммунистическая народная республика, «мировая фабрика». Население крайне бедно и массово идет работать на городские фабрики за копейки (что все равно лучше, чем сидеть в деревне без света и канализации). Такая трудовая миграция приводит к феноменальному росту благосостояния страны. В 1990 году Китай был одиннадцатой экономикой мира; сейчас он второй и по всем прогнозам к 2040 году станет первым. Но что будет с миром, когда его возглавит коммунистическая страна?

06. Пекин
Столица народной республики, культурный центр. Население, как в Москве. Здесь расположен императорский дворец и мавзолей Мао Цзедуна.

07. Шанхай
Крупный порт, финансовый и экономический центр. Здесь Американ МакГи открыл студию Spicy Horse, здесь буянили Кейн и Линч в K&L2: Dog Days.

08. Гонконг
Был британской колонией до 1997 года. Здесь снимают прославленные гонконгские боевики и производят множество пиратских дисков и нелегальной электроники.

09. Тайвань
Место нахождение правительства демократической Китайской республики; из-за этого все местные жители постоянно опасаются вторжения коммунистов с континента. Обладает передовой и мощной экономикой, на душу населения производит в два раза больше товаров, чем в России. На Тайване производится значительное количество мировой электроники (теми, кто боится коммунистов) и в том числе расположен головной офис MSI.

10. Северная Корея
Гротескная псевдокоммунистическая диктатура. Здесь нет ничего, даже еды, зато есть самая крупная армия в мире и неистовый культ вождя. Компьютерные игры не запрещены. Зато запрещены компьютеры.

11. Южная Корея
Передовая страна, входит в 20 крупнейших экономик мира. Как и на Тайване, здесь на душу населения производится в два раза больше товаров, чем в России (в том числе автомобили Daewoo, Hyundai, Kia и SsangYong). Именно здесь разрабатывают «корейские MMO», а все молодые люди массово играют в StarCraft. Еще ни разу в истории планеты чемпионом мира по StarCraft не становился не-кореец.

12. Вьетнам
Выиграл войну у американцев и заслужил свое право на коммунизм, нищету и разруху.

13. Филиппины
Ничего интересного.

MSI GT660

Что такого крутого в ноутбуке MSI GT660, что компания позиционирует его как идеальную машинку для киберспортсмена? Много чего. Ноутбук построен на платформе Intel Arrandale, снабжен четырехъядерным процессором Intel Core i7 и комплектуется топовыми видеокартами GeForce GTX 285M с гигабайтом памяти (и, добавим от себя, с поддержкой технологий NVIDIA PhysX и NVIDIA CUDA). Этого достаточно, чтобы любые современные игры выдавали минимум по сотне кадров в секунду. Но даже если в будущем самые требовательные игры мира (читай: Crysis 2) снизят показатель на счетчике FPS, вы сможете задействовать эксклюзивную технологию MSI под названием Turbo Drive Engine+, чтобы мгновенно повысить рабочие частоты процессора и видеокарты. А благодаря Cooler Boost можно контролировать и корректировать работу штатной системы охлаждения. Предмет особой гордости дизайнеров лэптопа – звуковая система от датской компании Dynaudio. В корпус ноутбука встроены не только два высококачественных динамика, но еще и сабвуфер, и благодаря этому GT660 обеспечивает качественное трехмерное звучание без всякой дополнительной аппаратуры, что для портативного компьютера является феноменальным достижением (и производит особое впечатление в компьютерных играх). На этом фоне даже неудобно говорить о таких мелочах, как встроенный привод Blu-ray или веб-камера, передающая изображение высокой четкости (HD). Ориентировочная цена ноутбука MSI GT660 составляет в России 80 тысяч рублей. Кстати, в тесте «РС ИГР», опубликованном в прошлом номере журнала, наш железный отдел признал достоинства GT660 и поставил ему десять баллов из десяти возможных.

могли посмотреть прямую трансляцию в Интернете. Если, конечно, комментаторы не скажут чего лишнего про демократию.

Grubby раздает автографы молодым бойцам Китая.

Когда вам в следующий раз скажут, что StarCraft это самый популярный в мире киберспортивный снаряд, – вы помните, пожалуйста, о какой именно игре идет речь.

ДОГНАТЬ КОРЕЮ

Как появляются на свет такие турниры? Киберспорт, чтобы существовать, должен быть кому-то интересен: зрителям, спонсорам, самим игрокам. Проблема киберспорта в большинстве стран заключается в том, что он не нужен никому, кроме самих игроков. Как только появляется еще один интерес, киберспорт расцветает. Именно это произошло в Южной Корее: массовому зрителю полюбились матчи по StarCraft, игроки получили возможность зарабатывать приличные деньги и стремительный рост не заставил себя ждать. Все последние десять лет корейцы – бессменные победители любых международных соревнований по StarCraft. В прочих странах турниры мира держатся на спонсорской поддержке. В России, например, самым крупным является турнир, проходящий при поддержке ASUS. Мировые компьютерные игры (кибераналог «Олимпийских игр») проводятся при поддержке Samsung, Alienware и авиакомпании Korean Air. Турниры Beat It – начинание не особо известной, но весьма приличной тайваньской компании MSI. Она была основана в середине восьмидесятых и первоначально производила только материнские платы и видеокарты, а с середины девяностых начала выходить и на другие рынки. Сегодня MSI имеет в своем активе (среди прочего) мощную линейку портативных компьютеров, и бриллиант в ее короне – геймерский ноутбук GT660. Логика следующая: GT660 крут настолько, что на нем без проблем выдают по сто с лишним кадров в секунду любые игры вплоть до Modern Warfare 2. Поэтому он позиционируется как лучший друг для киберспортсмена, которому постоянно приходится мотаться по турнирам. Имея под рукой GT660, можно забыть о проблемах, возить с собой чудо-машинку и в каждом зале подключать ее к имеющемуся стационарному монитору и стирать оппонентов в порошок на знакомой клавиатуре, знакомых настройках и знакомой конфигурации.

Именно на GT660 проходили все матчи турнира Beat It. Интрига, напомню, была в том, чтобы свести модные европейские команды с азиатскими тимами. Надо сказать, что MSI поддерживает свою международную профессиональную команду Fnatic.MSI (что довольно редкий случай для «железных», да и для всех прочих компаний). Крутость «фанатиков» доказана многолетним успехом, поэтому им на мероприятие вход был гарантирован, а остальные команды-участники прошли предварительный отбор в своих странах. Западную цивилизацию в Counter-Strike 1.6 представляли команды: Lions (Швеция), Evil Geniuses (США), Immunity (Австралия). Восточную – wNv Gaming, espirit и Tyloo (Китай), UMX (Тайвань), 1st. VN-Gaming (Вьетнам), NearlyGod (Таиланд), ATE-Gaming (Индия), WeMade FOX (Южная Корея). Результат? Довольно предсказуемый: азиаты не умеют играть в шутеры. Из «восточных» команд до плей-офф добралась китайская Tyloo, но и ей, несмотря на упорную борьбу, в итоге досталось лишь четвертое место. Третье у шведов из Lions. Ну а в финале американская команда Evil Geniuses одолела Fnatic.MSI. «Злые гении» увезли домой $15000 (на всю команду) и пять ноутбуков MSI GT660, а заодно лишний раз навели на размышления: может быть, именно из-за прав на свободное приобретение и владение настоящим огнестрельным оружием американцы так хорошо играют в шутеры? Что касается стратегической дисциплины, Warcraft III: The Frozen Throne, то здесь, наоборот, азиаты были вне конкуренции. Многократный чемпион мира Grubby вылетел в первом же туре, проиграв китайцу Infi. Ну а приз в $2500 и ноутбук MSI GT660 достался китайцу Th000, который в финале ловко обыграл лучшего в мире игрока за ночных эльфов – корейца Moon. Что ж, Warcraft китайцами освоен. Осталось только, чтобы хоть кто-нибудь смог победить корейцев в StarCraft. ■

Команда Fnatic.MSI играет в Counter-Strike лучше, чем вы.

ПОХОЖЕ НА: Civilization I-IV, Alpha Centauri
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-16 игроков

Автор:
Александр Барышников

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

SID MEIER'S CIVILIZATION V

РЫВОК К ЗВЕЗДАМ

- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **РАЗРАБОТЧИК:** Firaxis Games
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 7900 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** www.civilization5.com

Неенаглядная наша игроиндустрия не стоит на месте, эволюционирует, делится перетяжками и постоянно силится породить что-то эдакое, невиданное-неслыханное, способное затмить легендарные игры прошлого. Затем из пятилетнего отпуска возвращается самая главная легенда и показывает всем, кто тут у нас отец жанра.

Первое, что бросается в глаза, – это гексы. Именно так хочется начать рецензию на Civilization V, но делать этого, пожалуй, все же не стоит, потому что гексы в глаза бросаются далеко не сразу – по умолчанию отображение шестиугольников, навсегда закрепивших в данной игровселенной все углы поворота на отметке в 60 градусов, отключено. Первое, что мы видим после запуска новой кампании, – это могучие стоеросовые заросли, заливные луга, чистые реки и непуганое лесное зверье – в общем, пастораль, не опороченную какими-либо намеками на человеческую жизнедеятельность. На этом, честно говоря, и хочется остановиться, поскольку каменные джунгли и окружающие их чахлые заросли, обезображенные индустриализацией и любителями шашлычков на природе, не вызывают никакой симпатии. Однако ж, продолжать придется: вверенное в наши руки племя троглодитов отчаянно хочет есть, пить, размножаться и полететь на ракете в космос. Придется становиться отцом нации и помогать.

Начать следует с выбора народа, обреченного на ваше чуткое руководство. Всего их 18 штук, у каждого – набор уникальных черт, дающих разнообраз-

Если по какой-то неведомой причине вас угнетает вид пасущихся коров и журчащих рек, одним движением руки можно раскатать всю красоту в унылый плоский чертеж, пугающий своим обликом даже матерых стратегов.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★★ 10
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Игровая механика, отшлифованная десятилетиями до блеска, заиграла новыми красками.

Слабая оптимизация кода: чем дальше играешь, тем сильнее «тормозит» игра.

ГЛАВНАЯ СТРАТЕГИЯ ВСЕХ ВРЕМЕН И НАРОДОВ, ПОСВЕЖЕВШАЯ СНАРУЖИ И ВНУТРИ.

9.0

великолепно

СОЦИВИЛИЗАЦИЯ

В 2009 году знаменитая серия повернулась лицом к гнезду фермеров, отродясь не державших в руках тяпки: Мейер пообещал выпустить специальную версию Civilization для Facebook. В Civilization Network игроки смогут строить сады Семирамиды, уничтожать варварские поселения и запускать космические корабли к Альфе Центавра совместными усилиями, используя для этого всю мощь социальных сетей. Справятся ли домохозяйки и скучающие менеджеры очень среднего звена с таким испытанием, мы узнаем уже совсем скоро.

ные преимущества. Например, Россия, которую я таки решил провести через тернии к звездам, является единственной страной, способной строить крепости (!) и нанимать казачьи войска. Кроме того, у русских эксклюзивные права на несметные сибирские богатства, благодаря чему даже в Африке они умудряются собирать двойной урожай ресурсов в урановых рудниках. Видимо, прославленная смекалка помогает. В придачу ко всему этому счастью полагается национальный лидер, который будет представлять страну в течение следующих тысячелетий. Никакой привязки к календарю нет, и отродясь не было, поэтому ситуации, когда Рамзес делает строгий выговор Наполеону, а затем идет войной на Монтесуму, являются в мире Civilization обыденным, неприметчательным явлением.

ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД-САД

До этого, впрочем, еще надо дожить. Все, что у нас есть на момент начала кампании, – горстка бомжей, уставших слоняться по бесплодным пустыням. Спасем несчастных: находим удобное место у излучины реки, селимся – и вот тут уже начинаются гексы. Остается загадкой, почему на протяжении 4 выпусков и 15 лет разработчиков устраивала «клетчатая» структура мироздания, а потом они вдруг создали мир, расчерченный на правильные шестиугольники, но, стоит признать, развитие цивилизации гексовым путем выглядит более естественно: поселения растут и развиваются, при этом черта города никогда не превращается в гипертрофированное изображение space invader'a. Вместе с ростом города растут и его нужды, поэтому мы распахиваем землю, открываем торговые точки, учим охотников разведению карликовых слонов и отчаянно пытаемся наскрести сил, чтобы возвести первое в истории своей нации архитектурное Чудо или хотя бы амбар для хранения еды. Поначалу вариантов развития города немного, но с течением времени, когда нам станут доступны новые технологии и постройки, а число поселений вырастет до десятка, можно будет использовать географические особенности каждого из них с максимальной пользой, распределив все населенные пункты на культурные, промышленные и торговые центры. Чтобы облегчить задачу по управлению горо-

▲ *Существует несколько способов выиграть кампанию. Военная победа зачисляется за уничтожение или покорение всех прочих наций, культурная – за полное освоение пяти идеологий, политическая – за победу на выборах в ООН. Чтоб зачли научную победу, нужно построить космический корабль и улететь из этого бардака к чертовой матери.*

НАЧАТЬ СЛЕДУЕТ С ВЫБОРА НАРОДА, ОБРЕЧЕННОГО НА ВАШЕ ЧУТКОЕ РУКОВОДСТВО. ВСЕГО ИХ 18 ШТУК, У КАЖДОГО – НАБОР УНИКАЛЬНЫХ ЧЕРТ, ДАЮЩИХ РАЗНООБРАЗНЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА.

дами, разработчики ввели несколько преднастроек, позволяющих сосредоточить производство на одном из направлений: деньги, наука, культура, стройматериалы или хлеб насущный. Все ресурсы являются одинаково необходимыми для развития цивилизации: голодающее население не желает плодиться и размножаться, без стройматериалов невозможно заниматься развитием промышленных мощностей, а халатное отношение к наукам грозит вашей цивилизации тем, что спустя тысячу лет она все так же будет прозябать в соломенных халупах, в то время как окружающие народы будут на полпути к Альфе Центавра. Про деньги, думаю, и так все понятно: можно мгновенно купить то, что забесплатно будет построено лишь ко второму пришествию. В общем, очень хорошо, когда они есть, и крайне грустно, когда их нет. Про культуру разговор отдельный: этот абстрактный ресурс играет важную роль в, простите, окультуривании окрестных земель. Чем выше культурный уровень города, тем стремительнее растут его границы, а наращивается этот уровень либо возведением языческих капищ, либо постройкой театров и тому подобных сооружений. Понятия о культуре, как видно из этого примера, у всех совершенно разные. Накопив определенный объем этой сомнительной субстанции, мы сможем выбрать пару-тройку идеологий, подходящих нам по стилю игры, и постепенно подключать новые культурные «перки». Например, воинственной державе лучше всего подойдет автократия, сулящая преимущества в гонке вооружений, а приморской стране, специализирующейся на купеческих делах, ко двору придется торговая идеология, позволяющая сократить расходы на содержание дорог и получать еще больше денег.

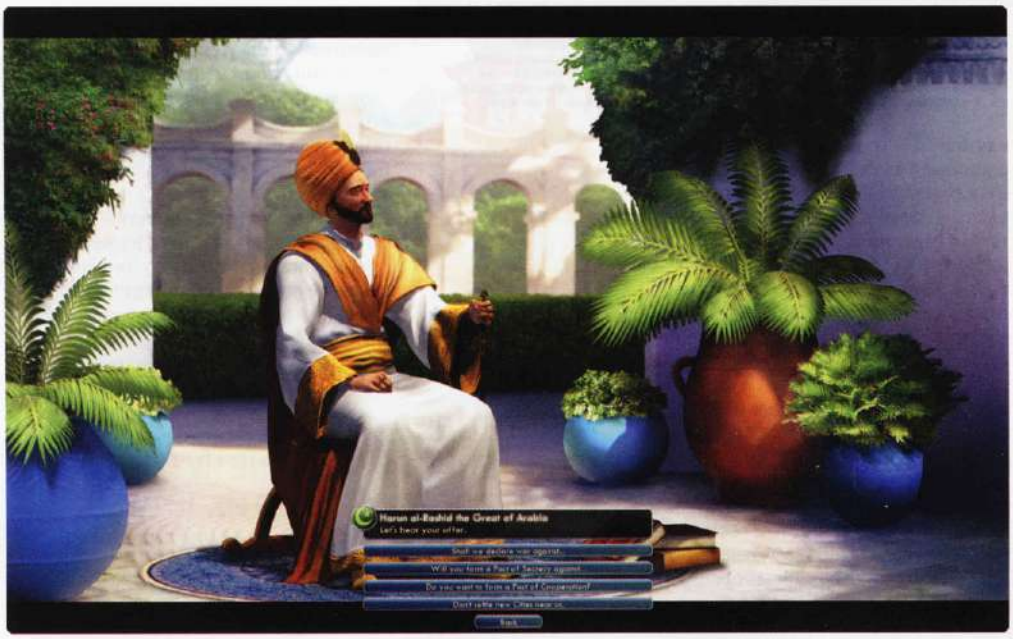
Всем этим можно заниматься ровно до первого контакта с представителями другой нации. Они приходят на наши земли, говорят какую-то чушь, вроде «Мы рады приветствовать вас в нашей стране», а потом селятся чуть ли не в вашем огороде. На этом лирика заканчивается и начинаются жест-

РУССКАЯ ОБЕРТКА

В России Civilization V вышла в двух вариантах: экономичном (jewel case) и подарочном. В комплект подарочного издания, помимо диска с игрой, вошло руководство пользователя, диск с саундтреком, альбом с иллюстрациями, плакат с деревом технологий и купон на загружаемое дополнение «Колыбель цивилизации: Средиземноморье».

▲ *Большое видится на расстоянии – например, сразу понятно, насколько широка страна моя родная.*

▼ *Харун ар-Рашид, легендарный багдадский мэр, регулярно будет навещать вас, сетуя на всеобщую кровожадность. Ботаник, что с него взять?*



Египтяне очень радовались, когда поселились рядом со слоновьим пастбищем и золотым прииском, но потом прибежали варвары и испортили идиллию.

Выбор следующей социальной идеологии осложняется тем, что выбирать приходится между кудлатым очкариком и парнями в галифе.

кие геополитические игрища. «А ну-ка хватит жить рядом с нами», – сообщают вам новые соседи и высылают для острастки всю свою армию к границам государства. В этот момент вы понимаете, что Эйфелева башня подождет и что пора сосредоточиться на развитии военно-промышленного комплекса: культурой и наукой против силы не попрешь. Как-никак, очень тяжело разглагольствовать об искусстве, когда тебя по затылку настойчиво бьют боевым молотом, даже если этот молот смастерили крайне образованные и всесторонне развитые люди.

СЕНО-СОЛОМА

Итак, война – теперь шестиугольная! Мы двигаем свои войска по ячеистой сетке, стараясь использовать все преимущества рельефа. Устроил засаду в лесу – бонус к атаке, засел на вершине горы – бонус к защите и стрельбе, затаился в городе – совсем хорошо, добрые горожане радостно встретят каждого незваного гостя градом камней

Гигантский шагающий робот атакует беззащитный турецкий курортный город.

СЕРИЯ CIVILIZATION СТАЛА, БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ПРЕУВЕЛИЧЕНИЙ, ЗНАКОВЫМ КУЛЬТУРНЫМ ЯВЛЕНИЕМ В ИГРОВОЙ СРЕДЕ.

Турки атакуют беззащитную, добродушную Женеву, и нам приходится выбирать: заступиться за маленького, ввязавшись в затяжную войну с исламской супердержавой, либо стиснуть зубы и грести дальше.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Покинув родную MicroProse по политическим причинам, в 1996 году Сид Мейер со товарищи основал новую студию – Firaxis Games. Свежесозданная компания отметилась на рынке стратегиями Antietam и Gettysburg, повествующими о Гражданской войне в США, а также игрой Alpha Centauri, являвшейся, по сути, вольным продолжением Civilization и повествовавшей о том, что же приключилось с земными колонистами, тысячи которых были отправлены в космос игроками, добравшимися до «научной» победы в Civilization. Далее компания продолжила работу над линейкой «Цивилизаций», временами прерываясь на симуляторы гольфа, железных дорог и пиратской жизни.

FIRAXIS GAMES

Накопив жирок, вы сможете построить несколько десятков знаменитых архитектурных сооружений, совершенно не обращая внимания на национальную принадлежность оных. Например, в Москве я построил пирамиды Хеопса и майя, статую Христа-Искупителя, висячие сады, Стоунхендж и Пентагон. Решив поддержать шутку, мой мусульманский оппонент отгрохал в Мекке статую Свободы.

и золотым дождем стрел. И не нужно бояться, что враг задавит числом, поскольку в местной войне есть нерушимое правило: один гекс – один отряд. Грамотные маневры заставят многочисленного врага неуклюже топтаться на месте, отдавливать однополчанам ноги и чувствовать себя крайне неуютно. Ну и, конечно же, нельзя забывать о науке – например, после изобретения колеса вы сможете строить колесницы – знаменитые танки древности с мощностью двигателя в две лошадиные силы. Прочие области науки тоже не стоит оставлять без внимания: сами по себе технологии производства глиняного горшка и вырубки леса преимуществ в бою не дают, но если вы оперативно сможете изучить все технологии текущей эпохи, то перейдете в новый век, где вас ждут радости научно-технического прогресса и обновленная армия. Вполне может статься, что сосед-агрессор, вознамерившийся задавить вас массой, встретит на границе не горстку оборванцев с палками, а свирепый отряд закованных в металл мечеиосцев, способных порубить на бутерброды целую армию троглодитов. На этом веселье не заканчивается: врагов много, вас мало, все хотят заграбастать как можно больше земной поверхности, а из развлечений у монархов только война. Гонка вооружений будет преследовать вас всю дорогу, и ес-

Атомная подлодка только что нанесла ядерный удар по Стамбулу. Рыжее марево – это радиоактивный фон, который существенно снижает экономические показатели по всей площади поражения. Злобный атом – это не шутки.

СИД МЕЙЕР

Знаменитый геймгуру, продюсер и игровых дел мастер, принял участие в разработке более тридцати-с-гаком проектов. В 1982 году Мейер основал свою первую компанию – MicroProse, где и создал игры, принесшие ему наибольшую известность: Pirates! и Civilization. Впоследствии MicroProse была продана, сменила несколько хозяев и лишилась Сида, который отказался участвовать во множественных «синергетических» процессах и предпочел основать новую студию – Firaxis Games, здравствующую и поныне. В 2008 году на Game Developer's Conference Мейер был отмечен наградой Lifetime Achievement Award.

ли вы уделите ей должное внимание, то не только дотянете до технической победы, но и успеете воспользоваться такими замечательными боевыми единицами, как атомная подводная лодка, способная нести на борту аж две ядерных ракеты, и гигантский шагающий робот, готовый одним выстрелов уничтожить средних размеров мегаполис. Нельзя сказать, что территории, захваченные в ходе такой войны, будут хорошей добавкой к существующей империи: половина жителей уничтожена, другая явно не в духе, поля заражены радиацией, заводы разрушены – словом, лучше уж не кипятиться, и когда оппонент предложит мировую, принять его условия. Есть, правда, мнение, что маленькое гордое государство способно доставить массу мелких неприятностей даже великой империи, поэтому намного проще посадить в свежезахваченный город марионеточное правительство – и пусть они там варятся в собственном соку, периодически перечисляя на наш счет налог на воздух. Впрочем, не вся мелочь одинаково бесполезна. Например, в Civilization V существуют города-государства, не участвующие в основном забеге, но играющие немаловажную роль в политической жизни на планете. Помимо того, что их можно банально оккупировать, с ними можно «дружить». Дружба выражается в регулярном одаривании деньгами и выполнении заданий различной сложности. Например, вас могут попросить одолжить немного серебра или китового жира, уничтожить другое государство или провести дорогу из точки А в точку Б – фантазии у «геополитической мелюзги» могут быть совершенно разные. С определенностью можно сказать одно: дружить с «малышами» выгодно. Воспылав к вам страстью, они примутся грузить яблоки бочками, слать чемоданы с культурой и посылки с дефицитным ураном для стратегических ракет. Разумеется, если какой-либо узурпатор вознамерится обидеть вашего маленького друга, следует бросить все силы на его защиту – курицу, несущую радиоактивные яйца, стоит беречь.

АФТЕПАТИ

К сожалению, даже у колоссов индустрии бывают сложности со здоровьем – то ноги глиняные, а то и вовсе сколиоз. Беда Civilization V в том, что она – барышня мнительная и задумчивая. На ранних стадиях кампании ходы прощелкиваются стремительно, словно автоматной очередью – делать особенно нечего, построил столбик да отдал указания паре холопов. Дальше, с развитием и нашей, и вражеских империй, шестерни мировой закулисы погружаются в вязкий кисель, который становится все гуще и гуще с каждым новым столетием. Ходу этак к трехсотому, нажав на кнопку Next Turn, можно смело идти на кухню за новой порцией кофе, чая – или с чем вы нынче коротаете монаршие будни? Наливайте, не стесняйтесь, побольше – можно не торопиться, даже если у вас в роли компьютера зверь-машина с ценником в сто тысяч дублонов и охладительной системой на жидком азоте.

Поклонников серии, избалованных богатством возможностей Civilization IV

ВРАГОВ МНОГО, ВАС МАЛО, ВСЕ ХОТЯТ ЗАГРАБАСТАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ ЗЕМНОЙ ПОВЕРХНОСТИ, А ИЗ РАЗВЛЕЧЕНИЙ У МОНАРХОВ ТОЛЬКО ВОЙНА.

со всеми ее аддонами, пятая часть может слегка разочаровать: отдельные элементы механики – например, шпионаж – отсутствуют напрочь. Тем не менее, Civilization V ни в коем разе нельзя пропускать мимо себя. Во-первых, это Мейер, во-вторых, это игра-веха, где Мейер решился на «шестиугольный» эксперимент, а в третьих – и в главных, наверное – серия Civilization стала, без каких-либо преувеличений, знаковым культурным явлением в игровой среде, игнорировать ее – все равно что расписаться в полном равнодушии к Джоконде, Стоунхенджу и бутерброду с черной икрой. ■

Знаменитая эклектика Civilization в деле: танки Т-34, сопровождаемые казаками с шашками наголо, атакуют племя троглодитов ради пучка брюссельской капусты.

ПОХОЖЕ НА: Devil May Cry, Prince of Persia, The Legend of Zelda
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Иван Сапров

DARKSIDERS

БИБЛЕЙСКИЙ СЛЭШЕР О ПАДЕНИИ И ВЗЛЕТЕ ВСАДНИКА АПОКАЛИПСИСА

Что получится, если в одной игре соединить механики Devil May Cry, Prince of Persia, консольных God of War и Shadow of the Colossus, The Legend of Zelda и Portal? И при этом в качестве сюжетной основы выбрать классический библейский Конец Света со всеми вытекающими, сам же сценарий доверить человеку, который собаку съел на комиксах X-Men, ну а для озвучивания одной из второстепенных ролей пригласить Марка Хэмилла (Mark Hamill), сыгравшего Люка Скайуокера в «Звездных войнах»? Нет, неправильно, не достойный номинант на конкурсе «Золотая малина» (только в варианте для игровой индустрии), а один из лучших слэшеров последних пары лет – по крайней мере, из вышедших на компьютерах.

К Darksiders мы до самого релиза относились со скептицизмом, и даже восторженные отзывы консольных геймеров не могли заставить нас поменять мнение: ну, в конце концов, подумаешь, геймплей, в основе которого лежит игровой опыт последний пятилетки – нам-то, напротив, чего-нибудь нового хочется, да и графика здесь, честно говоря, какая-то несовременная. Однако после получаса игры хмурый настрой куда-то испаряется, его место занимает тот самый невероятный восторг, о котором нас честно предупреждали. Основная причина, конечно, в том, что на компьютерах почти нет нормальных слэшеров, последняя игра в жанре, которая приходит на ум, – это недавняя Prince of Persia, но играть в нее не рекомендуется никому, в особенности фанатам первых частей сериала. К Darksiders придраться слож-

Обыкновенными атаками боссов вроде этого не победить: для начала нужно найти слабое место и ударить по нему. При этом всегда легко понять, какую область нужно поразить.

Погибшие демоны после себя оставляют зеленые и синие души: первые восполняют здоровье, вторые являются игровой валютой, которая принимается в местном магазине.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	9.0
ГРАФИКА	6.5
ЗВУК И МУЗЫКА	8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	9.0

Darksiders вышла не слишком оригинальной, зато одной из самых увлекательных игр в жанре hack'n'slash. Для владельцев компьютеров – практически игра мечты.

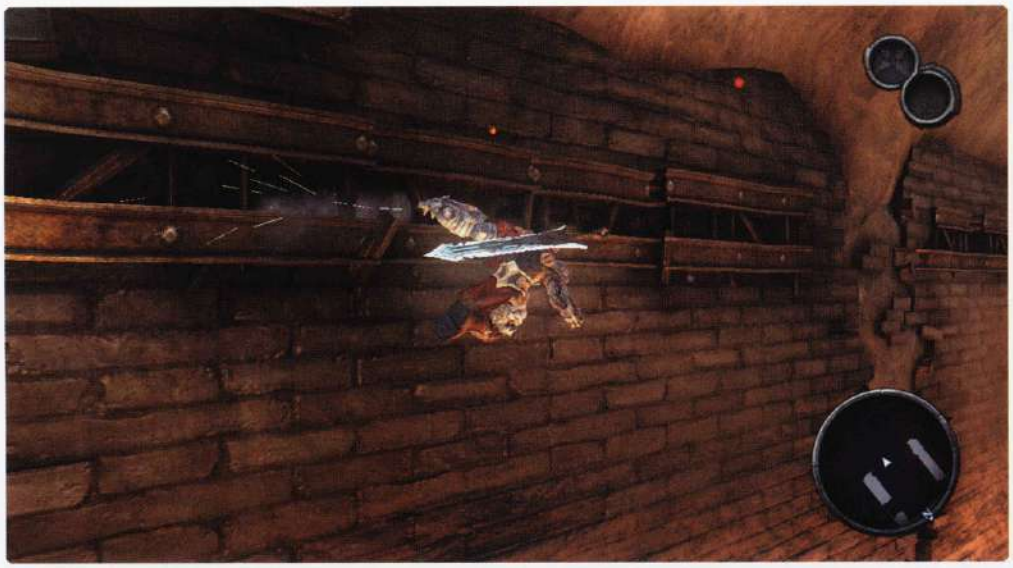
В принципе, можно придираться к тому, что здесь нет новых идей и графика некрасивая, но, в самом деле, при условии того, что на экране мускулистый Война постоянно мочит одного демона за другим, а локации при этом заливаются кровью – оно вообще важно?

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР ОСЕНИ.

8.5
очень хорошо

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Конечно, играть в Darksiders лучше всего, используя геймпад, но в его отсутствие клавиатура и мышь становятся идеальной заменой. Разработчики постарались адаптировать раскладку под нужды компьютерных геймеров, и у них это получилось: здесь, к примеру, не придется зажимать сотню кнопок одновременно на разных концах клавиатуры, чтобы выполнить очередной прием. Управление интуитивно, и это не зависит от выбранного вами контроллера.



DARKSIDERS В МАССЫ

Судя по всему, Джо Мадурейра, сценарист и один из руководителей проекта, страшный поклонник массовой культуры: как только его игра поступила в продажу, он моментально объявил о том, что в скором времени будут анонсированы сиквел (во второй части игры вполне может появиться кооперативный режим, ведь к Войне присоединятся и другие всадники Апокалипсиса) и экранизация. Сам Джо в настоящее время работает над адаптацией сценария. О датах выхода фильма ничего неизвестно, может быть, идею так и не воплотят в жизнь. Что касается сиквела – прогнозы более радужные. Несмотря на то что официального анонса пока не было, появление новой Darksiders ожидается в 2012 году.

нее: здесь есть все и даже с избытком. В буквальном и, самое главное, хорошем смысле.

АНГЕЛЫ-Х

Открывается игра тем самым Концом Света. На мир людей обрушиваются злые силы, в этот же момент происходят землетрясения: картинно рушатся здания, все взрывается, да так, что отдельные сцены можно вырезать из игры и вставить в какой-нибудь фильм – публика скушает и не заметит разницы. Противостоять хаосу должен один из всадников Апокалипсиса, Война, который с высокой целью прибывает в мир людей. В процессе он, правда, терпит неудачу и, не сумев победить рогатого демона по кличке Разрушитель (Destroyer), отправляется на суд Совета, сохраняющего баланс между добром и злом. Там его обвиняют в произошедшем и решают казнить, но Война, проявив талант оратора, вымаливает себе прощенье и клянется все исправить. Вернувшись на землю грешников, всадник вместо человечества обнаруживает руины и орды демонов, которых нужно хладнокровно истребить, чтобы добраться до их, напоминаем, рогатого главаря. Но этим сюжет, конечно, не ограничивается: в Darksiders много второстепенных персонажей, которые, периодически мелькая на экране, перебрасываются с Войной недлинными фразами. У большинства из них кричащие имена и какие-то собственные мотивы, в которые, если честно, не очень хочется вдаваться: Смотритель (The Watcher) следует за всадником, потому что так надо; Уриель (Uriel), предводительница ангельских легионов, винит Войну в смерти своего командира; Самаэль (Samael) взбунтовался против Разрушителя и хочет мести. Весь этот театр абсурда, в котором персонажи с архиважными лицами несут всякую чушь, сочинен бывшим автором комиксов Джо Мадурейрой (Joe Madureira) и наверняка придется по душе любителям соответствующей... ну, скажем так, литературы. Но если от комиксов совсем уж тошнит, на историю можно закрыть глаза без всяких колебаний: в Darksiders она – всего лишь фон для кровавых расправ мускулистого героя над толпами разношерстных демонов.

DARKSIDERS ОЧЕНЬ ХОЧЕТСЯ НАЗВАТЬ КЛОНОМ DEVIL MAY CRY: ЛЬВИНУЮ ДОЛЮ ИГРЫ ВОЙНА КРОМСАЕТ НЕЖИТЬ, ТОЧНО ПОСЕДЕВШИЙ ДЬЯВОЛЕНОК.

Разработчики регулярно цитируют «Принца Персии». Здесь, правда, бегать по стенам разрешается не везде, а только в специальных местах.

Как и большинство игр жанра, Darksiders страдает «гигантоманией»: огромные монстры здесь в порядке вещей.

КЛОНИРОВАННАЯ ВОЙНА

Darksiders очень хочется назвать клоном Devil May Cry или God of War, хотя бы потому, что львиную долю игры Война кромсает нежить, как поседевший дьяволенок или остервеневший спартанец. К середине призрачные сходства становятся явными: всадник не просто крутится волчком, сея смерть, он помогает себе пистолетом, причем в точности как герой сами знаете какого японского боевика со словом «дьявол» в названии. Битвы при этом, кстати, сопровождаются какой-

Уровни максимально не похожи друг на друга: сеттинг меняется так же часто, как, например, в «Песках времени».

Один из диалогов. Драматургия на пределе: Войне доказывают, что он – Война, всадник, который должен зверствовать как дьявол...

...и порой он зверствует, превращаясь в огненное чудовище.

ЗОЛОТОЙ ГОЛОС DARKSIDERS

В России Darksiders издает компания «Бука». Игру полностью перевели и озвучили на русский язык, а возможности оставить оригинальную языковую дорожку там, к сожалению, нет. И это серьезный минус: отечественные актеры явно не дотягивают до уровня американских, в итоге в сюжетном плане игра теряет часть своего пафоса. Не говоря уже о том, что одну из ролей озвучивает гениальный, но спрятавшийся в собственной тени Марк Хэмилл, который большинству известен как Люк Скайуокер из оригинальной трилогии «Звездные войны» (или как Джокер из Arkham Asylum). Со своей ролью он справляется настолько хорошо, что только ради него можно заказывать в Steam английскую версию. Остальные актеры тоже не отстают: даже обидно, что столь сильный актерский состав работает в игровой версии какого-то библейского комикса.

Как правило, эффектные добивания сопровождаются литрами крови. Разработчики вообще не сильно беспокоятся за нравственную составляющую игры: например, отрывать крылья ангелам в Darksiders – вполне нормально.

то звериной жестокостью: своих врагов Война протыкает мечом насквозь, издевательски отрубает им конечности, рвет пасти, выкалывает глаза, вырывает позвоночники – все это похоже на кровавый суд, который Кратос регулярно устраивает греческим богам в знаменитой приставочной серии. И чем дальше Война продвигается к своей цели, тем больше он становится похожим на персонажей других компьютерных игр. В какой-то момент ему приходится решать головоломки в духе ранних Prince of Persia, затем верхом на коне сражаться с гигантскими демонами, как в консольной Shadow of the Colossus. Еще в распоряжении Войны окажутся метательный диск, похожий на бумеранг из вечного сериала Zelda для приставок Nintendo, и пушка, создающая порталы: первый синий, вторая желтая. Великие умы думают одинаково, да? Но местный плагиат не раздражает – напротив, именно на заимствованиях и основана вся игровая механика. Главное: разработчики прекрасно понимают, когда можно цитировать ту или иную игру, а когда – лучше не стоит. Кровавые расправы над демонами, например, здесь уступают место головоломкам, когда убийства становятся рутиной; головоломки пропадают, как только от них начинает тошнить; в определенный момент на сцену выходит боевой конь Войны, и геймплей снова меняется соответствующим образом. Незначительные, но все же изменения появляются всякий раз, когда открывается новый вид оружия – например, метательный диск, гарпун или Portal-пушка. В результате игра просто не успевает наскучить: каждый новый уровень хоть и копирует какую-то известную игру, но настолько не похож на предыдущий, что компиляцию чужих идей хочется восхвалять.

НЕДОДЕЛАННЫЙ КОМПИЛЯТОР

Существенный минус: при всем своем жанровом своеобразии, далеко не каждый элемент геймплея в Darksiders отработан на все сто. Боевая система явно слабее, чем в аналогичных играх, особенно если сравнивать с приставочными. Да, здесь есть свой магазин, где за души убитых демонов покупаются умения и атаки, есть куча дополнительного оружия, которое можно использовать в кровавых бойнях, однако в основе боевого искусства Войны лежит комбинация из нескольких несложных атак и пара fatality, которые меняются в зави-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Vigil Games – новичок в игровой индустрии, Darksiders – ее дебютный проект. Компания основана двумя людьми: бывшим автором комиксов Джо Мадурейрой, который внезапно почувствовал любовь к играм, и Дэвидом Адамсом (David Adams), ушедшим из NCsoft. В настоящее время они заняты работами над сиквелом к Darksiders и онлайновым проектом по мотивам знаменитой вселенной Warhammer 40000. Точной информации о дате выхода игры нет, но, скорее всего, релиз сосотоится не раньше 2012 года.

Война прекрасно плавает и дерется под водой. Только эти умения по ходу игры почти не пригодятся.

ПРИ ВСЕМ ЖАНРОВОМ СВОЕОБРАЗИИ, ДАЛЕКО НЕ КАЖДЫЙ ЭЛЕМЕНТ ГЕЙМПЛЕЯ В DARKSIDERS ОТРАБОТАН НА ВСЕ СТО.

симости от соперника. Головоломки тоже не блещут оригинальностью: авторы то и дело предлагают прыгать по уступам да переключать рычаги. Но когда Война со скоростью сто ударов в минуту лупит разную нечисть, периодически превращаясь в гигантского красного монстра, а экран медленно, но неуклонно заливается кровью, о прорехах в геймдизайне хочется забыть и не вспоминать никогда. А вот битвы с боссами, которые тоже занимают важное место в игровом процессе, вышли неоднозначными. С одной стороны – тянет петь дифирамбы разработчикам за то, что у них получились яркие огромные демоны (стиль игры вообще безупречен, создает нужное настроение и нагнетает атмосферу). С другой – убиваются они примитивно: нужно найти слабое место и бить, бить, бить. При этом ахиллесову пяту легко заметить невооруженным глазом, так что проблем с прохождением не возникнет. А зря – порой все же хочется поломать голову.

В техническом плане проект устарел даже по приставочным меркам: по уровню графики Darksiders сейчас находится где-то возле вышедшей черт знает когда Devil May Cry 4. Размытые текстуры и невзрачные модели персонажей искушенный глаз хоть и раздражают, но не сильно – во многом благодаря сочным спецэффектам, которые во время местных сражений возникают в каких-то дичайших количествах. Несмотря на всю критику, которая обрушилась на Darksiders из-за, в общем-то, отсутствия оригинальных идей, сами разработчики своим проектом довольны настолько, что уже объявили о создании сиквела. Конечно, нет вероятности, что он не окажется точно таким же сборником чужих находок, как и первая часть. Но даже это – отнюдь неплохо, ведь индустрия в таком случае получит великолепных плагиаторов, которые в своих проектах могут воспроизводить самые лучшие игровые механики последних лет. А такого нам тоже не хватает. ■

PC-ВЕРСИЯ

На консолях игра вышла год назад, в прошлом феврале, за это время графика еще сильнее устарела. Почему мы снова о визуальной части игры? Да потому, что это единственный недостаток порта. Что касается всего остального: разработчики почти без последствий перенесли игру на компьютеры, в итоге она не тормозит и стабильно работает даже на средних машинах. Конечно, можно посетовать на отсутствие бонусов в компьютерной версии, но, давайте признаемся, кому они нужны?

У Наблюдателя приобретаются орудия и навыки в специально отведенных для этого местах.

КНИГИ • ФИЛЬМЫ • СЕРИАЛЫ • АНИМЕ • ИГРЫ • МУЗЫКА • ИСТОРИЯ

№11 * 2010
НОЯБРЬ

ТОМ 87

Мир Фантастики

www.mirf.ru

Обложка: Андрей Круз
«У Великой реки. Битва»

Как написать фантастический Боевик

интервью с мастерами жанра

- Андреем Крузом
- Евгением Красницким
- Андреем Беляниным

Путешествие в Пекло

христианское, буддистское, исламское

а также в ад ацтеков и индейцев майя

Мексика

страна кактусов, сомбреро, пирамид и вулканов

и прибежище последнего мага

Китеж-град

город на дне Светлояра

которого никогда не было

10 лучших снимков телескопа «Хаббл»

«Космические вершины» в Туманности Карина на постере

- **Собрали пару колод в Urban Rivals**
  Теперь собираем 22-й клан
- **Посетили мир Андрея Круза**
  Выучили наизусть ТТХ всего, что стреляет
- **Изучили природу суккубов и инкубов**
  Теперь точно знаем, что любовь — зла
- **Придумали 4 сценария нашествия инопланетян**
  Один пал жертвой цензуры
- **Съездили на Еврокон и Звёздный мост**
  Очень жалеем, что ещё не изобрели клонирование
- **Пересмотрели всё про черепашек-ниндзя**
  5 фильмов стоят отдельного разговора

9 771810 224009 10011 >

Издательский дом Техно Мир

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

ПОХОЖЕ НА: Dead Rising, Left 4 Dead 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игроков, многопользовательский на 4 игроков

Автор: Петр Сальников

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: Blue Castle Games, Capcom
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6800 GTS или Radeon HD 2400 Pro
ИНТЕРНЕТ: http://deadrising-2.com

DEAD RISING 2

ДЛЯ ТЕХ, КОМУ ВСЕ ВРЕМЯ МАЛО

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

Dead Rising 2 с первых секунд твердо расставляет все по местам: в этом мире нет привычного ужаса из игр и фильмов про зомби; вместо него тут разноцветное дискотечное веселье с использованием шуруповертов, мусорных ведер и газонокосилок – причем чем более изощренно у вас получится упокоить души несчастных, тем лучше. За объемы расходного материала можно не беспокоиться: мертвецы ходят такими толпами, что хватит для воплощения в жизнь любых воспоминаний со школьных уроков труда; простор для фантазии – не то, что огромный, а прямо какой-то нездоровый.

На фоне девиантной импровизации с бытовыми предметами сквозит весьма условный сюжет: известный мотоциклист Чак Грин (Chuck Greene) зарабатывает тем, что в промышленных количествах перемалывает живых мертвецов в жмых при помощи особого мотоцикла с двумя бензопилами на борту. Не он такой, жизнь такая: после событий оригинальной Dead Rising вирус, превращавший людей в зомби, не прекратил распространение и довел ситуацию в США до критической точки. В результате охамевшей мертвечины в стране стало столько, что выжившие приняли единственно верное решение – устроить по этому поводу масштабную вечеринку.

Так появилось своеобразное спортивное шоу Terror Is Reality, в котором на особую арену выпускают несколько групп зомби, а специально

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Очень, очень много зомби, которых мы все так любим, и рекордное количество способов от них избавиться.

Есть вероятность, что после Dead Rising 2 у вас начнется аллергия на все, что так или иначе связано с зомби.

ИГРА, КАКИХ МАЛО: ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ В СВОЕЙ НЕСЕРЬЕЗНОСТИ И ОДНОВРЕМЕННО ПРЕКРАСНАЯ В СВОЕЙ ГЛУБИНЕ.

8.5

очень хорошо

Бензопилой можно даже не размахивать – она опасна сама по себе. Кстати, ее жужжание привлекает зомби.

ВЕШАЛКУ МОЖНО С РАЗМАХУ ВОТКНУТЬ ПРОТИВНИКУ В ПАСТЬ.

обученные люди их за большие деньги уничтожают в усладу зрителям с толстыми кошельками – такая, в общем, специфическая коррида с понятными поправками на антураж.

Параллелей с существующей реальностью, на самом деле, много: против кровавого спорта бастует группировка борцов за права зомби, C.U.R.E., члены которой выступают на улицах и в телевизоре, на полном серьезе скандируя лозунги о прекращении жестокого обращения с ожившим гниьем; спустя несколько минут после начала апокалипсиса в толпе можно заметить мертвецов с соответствующими транспарантами – допрыгались.

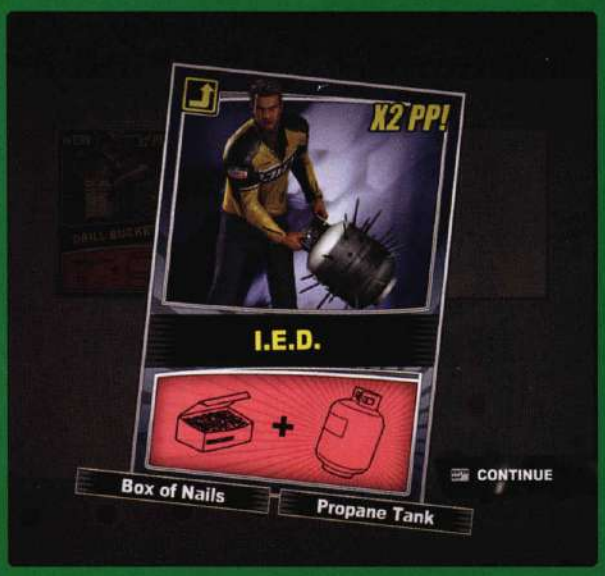
LET THERE BE DEATH

Безумие начинается с того, что кто-то учтиво выпускает зомби из клеток на улицу – веселье предсказуемо не довело до добра: получившие свободу зомби в считанные секунды заражают всех посетителей шоу, а те, в свою очередь, поддерживают эстафету, распространяя вирус по городу. В живых остается горстка людей, укрывшихся в служебных помещениях развлекательного комплекса, плюс где-то среди неоновых огней местного Лас-Вегаса (на самом деле, декорации Dead Rising 2 называются Fortune City) разбросана дюжина тех, кому повезло; этих, по возможности, надо спасать.

За каждого приведенного в убежище человека Чаку полагается ощутимое количество бонусных очков, при обилии которых игра заботливо рассказывает, как из валяющихся под ногами железяк собрать что-нибудь более-менее убедительное. Очки, в принципе, дают и просто за убийства, но спасение жертв массовых беспорядков оплачивается гораздо лучше: тут почти традиционная система развития персонажа, выдернутая из случайной ролевой игры, – контролировать рост навыков и показателей, правда, никак нельзя; Dead Rising 2, все-таки, не о том.

Каждый раз, когда Чака за грудки хватают зомби, приходится остервенело елозить мышью по столу – это такой quick-time event.

Вот такие вот штуки можно собирать из подручных материалов. Бочка с горючим + гвозди = осколочный фугас!



УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Dead Rising 2 – одна из тех игр, в которые надо играть при помощи консольного контроллера; традиционные мышь с клавиатурой придется принести в жертву комфорту, извините. Тут двух мнений быть не может: жанр консольный, поэтому извольте подчиняться условностям. При помощи ПК-контроллеров маневрировать в толпе зомби не очень удобно, не говоря уж о том, чтобы в процессе массовой потасовки подбирать с пола какие-то жизненно важные предметы. На консолях это происходит почти интуитивно; в ПК-версии приходится долго на глаз целиться в пожарный топор, чтобы в итоге вместо него подобрать банку кока-колы, – за это время Чака, как правило, трижды успевают сожрать.

А вот комбинации предметов – самые безумные: например, из ведра и дрели можно собрать инструмент, самостоятельно превращающий голову противника в фарш, – нацепил эту шляпу на нападающего, и можно идти решать более важные вопросы. И это так, аперитив. Использование предметов домашнего производства игрой приветствуется, за него дают больше очков, чем за убийства тем, что первым попалось под руку. Эта схема работает безотказно: вы будете оголтело набирать очки ради того, чтобы получить новую модель для сборки, чтобы при помощи полученного орудия труда собрать еще больше очков и получить следующую модель.

Со стороны эта мотивация выглядит довольно бездумно и грубо, на деле же вы ни разу не пожалеете о потраченном на побочные задания времени. Оружие, правда, быстро изнашивается – обидно; в вечной погоне за свежими экземплярами скрыт реальный риск спустить в унитаз значительную часть единственной молодости.

ДЕНЬ ЗАЩИТЫ ДЕТЕЙ

Помимо рычага, заставляющего старательно истреблять все большее число зомби, в Dead Rising 2 есть еще один, не такой очевидный. Основа драматургической линии Чака Грина зиждется на его

АКУНА МАТАТА

Зомби не всегда населяли мегаполисы, жили в моллах и супермаркетах и занимались террором немногочисленных выживших. Первоначально вся эта зомби-культура уходит корнями в гаитянский культ вуду, в центре которого – колдуны, способные возрождать мертвецов и превращать их в своих рабов. Религия вуду распространена на Гаити, на Кубе и даже в Бразилии – так что аккуратнее с отпуском в экзотических странах. Происхождение самого термина «зомби» – до сих пор загадка. По одной из версий, это слово произошло от видоизмененного «нзамби», что в переводе с африканского языка банту означает «маленький бог», «идол». Другие утверждают, что «зомби» – это западноафриканское «жамби», трансформировавшееся ввиду миграционных факторов (культ вуду зародился среди потомков вывезенных из Африки в Южную Америку негров-рабов). «Жамби» означает «привидение», «призрак». Третья версия говорит о том, что «зомби» – второе имя зловещего бога Уробороса, врага Солнца. Он – воплощение самого лютого Зла во всех языческих культурах; именно об этом боге, кстати, шла речь в Resident Evil 5.

Время от времени на просторах осквернённого мегамолла встречаются миниатюрные автомобили техперсонала. Смертность среди зомби в эти моменты возводится в квадраты и кубы.

DEAD RISING 2 СТАВИТ ВОПРОС РЕБРОМ: ИЛИ ДОЧЬ, ИЛИ ВСЕ ОСТАЛЬНЫЕ.

дочке Кэти (Katey), нуждающейся в особом лекарстве, которое нужно принимать раз в сутки – ни больше ни меньше. В отличие от квестов, о которых по выполнении можно смело забыть (а на некоторые – наплевать), нужда дочери в лекарстве никуда не девается и всю игру дышит Чаку в спину, периодически, подобно зубной боли, обостряясь.

Опять же, вне зависимости от специфики выполняемого задания, игра либерально указывает направление движения стрелочкой и сверлит пальцем карту города: мол, надо идти вот сюда. Про местонахождение вакцины же вам никто не расскажет, да и спросить толком не у кого: дежурную аптеку разграбили мародеры, а среди выживших фармацевтов нет – делайте, что хотите, но с семи до восьми часов утра ежедневно вы обязаны сделать Кэти жизненно важный укол.

Где эту ерунду искать – непонятно, приходится каждый раз в панике тыкаться во все углы, лишь бы успеть в постоянно сокращающийся срок: таймер включен, так что будьте любезны.

В эти моменты Dead Rising 2 ставит вопрос ребром: или дочь, или все остальные; происходящее вокруг резко отходит на задний план, и весь мир сужается до спасения ребенка, – на страдания окружающих, пожираемых толпами зомби, становится как-то до неприличия откровенно начхать.

Картина получается следующая: главный герой бежит сквозь нестройные ряды мертвецов с дочкой на руках, отвечая на мольбы о помощи виноватой улыбкой: извините, я слегка занят, давайте там уж как-нибудь сами, без меня. Игра за такое равнодушие больно жалит яркими сообщениями в духе «Гену съели», которые каждый раз заставляют нервно ерзать в кресле и мужественно сдвигать брови, как от принятия чего-то отвратительного, но неизбежного; привыкнуть к этому невозможно.

Да-да, я подбирал пижаму под цвет бойка любимой кувалды.

ВЕЖЛИВОСТЬ КОРОЛЕЙ

Остальная сценарная часть строится на том, что в какой-то момент главного героя показывают по телевизору со словами «во всем виноват этот парень», и от репутации убийцы нескольких тысяч человек приходится каким-то образом отбрыкиваться, параллельно выясняя, кто же на самом деле открыл загоны с зомби и так элегантно подставил Чака, а главное – зачем.

Периодически на экране появляется обратный отсчет, показывающий, через какое время в город прибудут военные и избавят остатки его населения от мук. Сердце Dead Rising 2, вообще, именно в играх со временем: Чак вечно куда-то опаздывает, у каждого задания есть свой таймер. Любой побочный квест можно запороть простым человеческим опозданием, не успев в нужное место к назначенному времени, – как правило, отвлекает описанная выше гонка вооружений. Аналогичным образом можно лихо угробить и сюжетную линию; игра при этом сообщит, что вам так и не удалось разоблачить заговор, и предложит выбрать: начать прохождение эпизода заново или плюнуть на все и сосредоточиться на медитативном крушении сгнивших черепов и поисках вакцины для Кэти – до тех пор, пока на место катастрофы не прибежит армия. При таком раскладе игра, правда, быстро надоедает: само по себе это насилие ради насилия малоосмысленно и не оправдывается даже изобилием вариантов ремесленничества – в эту секунду становится ясно, что сюжет в Dead Rising 2 все-таки не для галочки, каким бы вторичным он ни был.

OVERDRIVE

Вообще, говорить о вторичности или новаторстве в контексте этой игры не получается: Dead Rising 2, как ни крути, – квинтэссенция всего, что произошло в зомби-культуре с 60-х годов; причем квинтэссенция патологически утрированная, гипертрофированная. Вопреки всеобщей моде на турбозомби, эта публика тут медленная и тупая – явная дань ромеровской классике, – но зато ходит такими табунами, что любая киномассовка позавидует. Цитат из знакомых источников полно: иногда где-то в сюжете проскакивает искорка Resident Evil со всеми этими интригами и заговорами, а время от времени действие скатывается в самый настоящий Left 4 Dead – особенно в те моменты, когда игра случайным образом подбрасывает в этот кавардак кого-то из Интернета.

Кооперативный режим в Dead Rising 2 – очень тонкая штука; появившийся извне напарник может как помочь, так и здорово навредить, особенно если у вас горят сроки на выполнение какого-то критически важного сюжетного задания. Дело в том, что волшебную кнопку «присоединиться к игре» люди нажимают, когда, видимо, занять себя становится совсем уж нечем, – поэтому и ведут они себя соответствующе: им плевать на то, куда вы торопитесь и что у вас там с продвижением по сюжетной линии. Они здесь не за этим.

ЭВОЛЮЦИЯ

Как зомби дошли до такой, я извиняюсь, жизни, понять несложно: достаточно проследить основные вехи популяризации этого феномена.

1968 год, «Ночь живых мертвецов» (Night of The Living Dead). Американский кинорежиссер Джордж Ромеро (George Romero) стал первым человеком, открывшим зомби двери в массовую культуру. Зомби-хорроры снимали и до него, но именно после «Ночи» деятели современного искусства обратили внимание на культ зомби и стали лепить бесчисленные вариации на тему. Оригинальная картина признана классикой кинематографа и в 2005 году полностью перенесена в цвет.

1978 год, «Рассвет мертвецов» (Dawn of The Dead). И снова триумф Джорджа Ромеро, на этот раз превратившего простую «страшную» концепцию в по-настоящему пугающую пародийную картину об американском потребительском обществе. Из «Рассвета» берет начало один из самых ярких зомби-штампов про мертвецов в торговом центре, который намекает на то, что, даже лишившись рассудка, американцы продолжают подчиняться бытовым привычкам. В 2004 году американский кинорежиссер Зак Снайдер (Zack Snyder) снял блестящий римейк этого фильма.

1981 год, «Зловещие мертвецы» (Evil Dead). Кинодебют американского режиссера и сценариста Сэма Рэйми (Sam Raimi), породивший одну из крупнейших зомби-франшиз, два продолжения, музыкальный спектакль и Эша Уильямса (Ash Williams), который стал культовым персонажем комиксов и видеоигр. Но самое главное – со «Зловещими мертвецами» в культуру зомби пришел мрачный юмор, обусловивший дальнейшее развитие зомби-культуры.

2003 год, «28 дней спустя» (28 Days Later). Британский кинорежиссер и продюсер Дэнни Бойл (Danny Boyle), прославившийся за счет экранизации романа Ирвина Уэлша (Irwin Welsh) «На игле» (Trainspotting), совершил настоящий переворот: он придумал бешеных зомби. Мертвецы больше не бродили унылыми тюфяками, от которых можно было легко сбежать, – теперь они носились как ошпаренные. Новый виток ужаса, переломный момент и вектор дальнейшего развития тематики зомби.

Dead Rising 2, по большому счету, является тем, что у нее внутри – продуктом избытка специфических развлечений: после «28 дней спустя» феномен зомби не сдвинулся ни на миллиметр, и ни киноиндустрия, ни разработчики видеоигр толком никаких усилий к этому не прикладывают. Отсюда в игре и весь этот больной гротеск; остается только ждать, когда же кто-нибудь придумает про зомби что-нибудь новое. Ну, или пока они по-настоящему не начнут ходить по улицам.

Кооператив начинается спонтанно, от него нигде не скрыться. На любом участке карты система может спросить, нет ли желания подлить масла в огонь и позволить такому-то Коле войти в игру. И, если вам хватило смелости ответить согласием, будьте готовы к тому, что все ваши планы накроются медным тазом.

Потому что этот Коля будет заниматься чем угодно, только не помощью в истреблении ходячих трупов: например, переоденется в детскую пижаму и возьмется катать зомби на инвалидной коляске. Или будет расстреливать их из водяного пистолета; либо просто будет махать клюшкой для гольфа где-то на горизонте, игнорируя общее дело и просьбы о помощи.

С появлением на поле брани второго персонажа, управляемого живым человеком, в игру добавляется ряд интересных функций. Скажем, если в одиночном режиме Чака обступает и поглощает плотная толпа зомби, то он умирает раз и навсегда – приходится загружаться; в кооперативе с этим и проще, и сложнее одновременно. Проще, потому что сокрушенный герой дохнет не сразу, некоторое время лежит на земле и истошно

Один из местных злодеев напоминает гипертрофированного Альберта Вескера – такой же невыносимый пижон, только чернокожий. Ну, и Puff Daddy напоминает, конечно же.

Белоснежная форма бейсболиста в сочетании с украшенной гвоздями битой – это кич!

вопит: «Помогите встать!». Сложнее – потому что помочь может только живой игрок, которому на вас плевать: ему и без этого весело гонять мертвячину вилами по заднице.

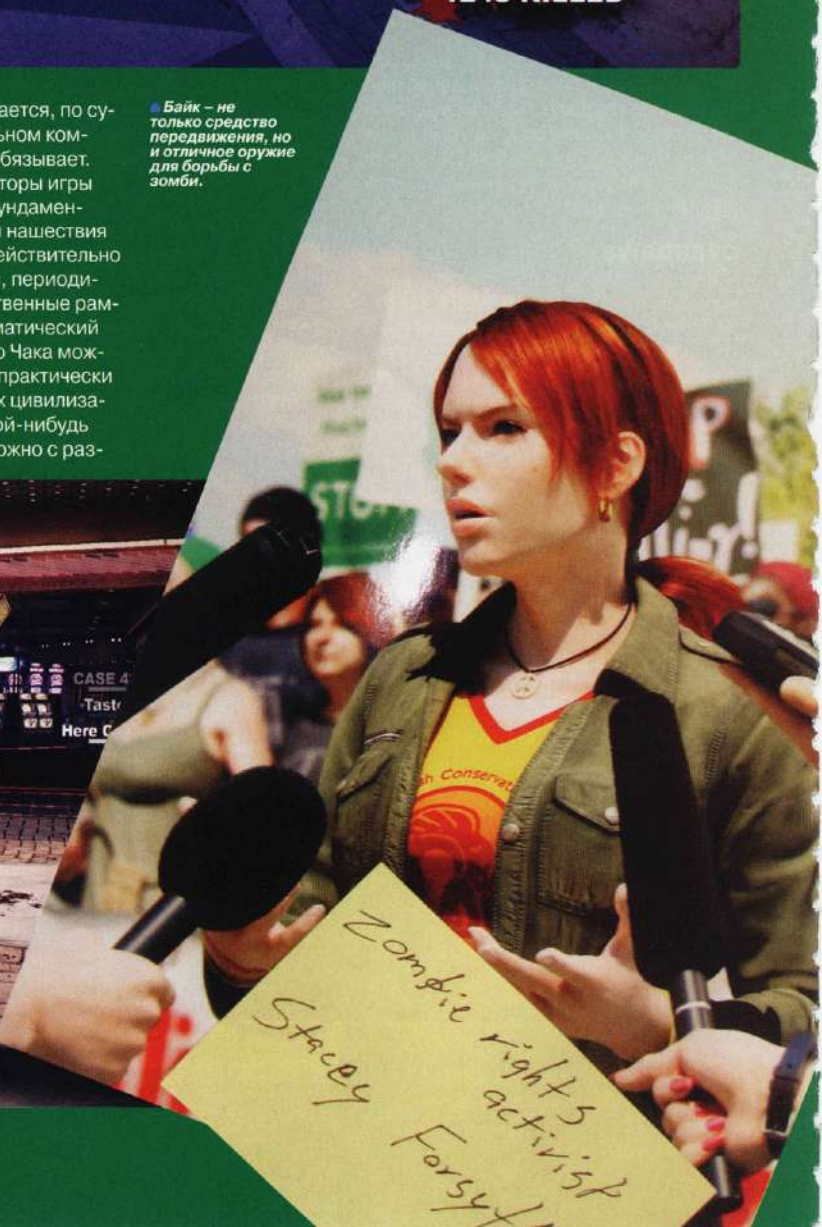
А Чак как идиот будет полчаса лежать на полу – лучше бы все-таки убили, чем вот так. В этой ситуации выход один: в главном меню есть универсальная кнопка «убрать Колю». И черт с ним, с кооперативом, дайте поиграть спокойно.

ТАБЛЕТКИ ОТ ЖАДНОСТИ

Вещей, которые превращают Dead Rising 2 из гротеска в абсурд, тут хватает – действие разворачивается, по сути, в огромном развлекательном комплексе, так что обстановка обязывает. Реалистичность, которую авторы игры эксплуатируют в качестве фундамента происходящего (во время нашествия зомби отбиваться будешь действительно всем, что бросается в глаза), периодически выходит за свои собственные рамки и превращается в маразматический оксюморон, – это потому что Чака можно по желанию переодеть в практически любые найденные в остатках цивилизации тряпки и вооружить какой-нибудь чепухой типа вешалки (ее можно с раз-

Байк – не только средство передвижения, но и отличное оружие для борьбы с зомби.

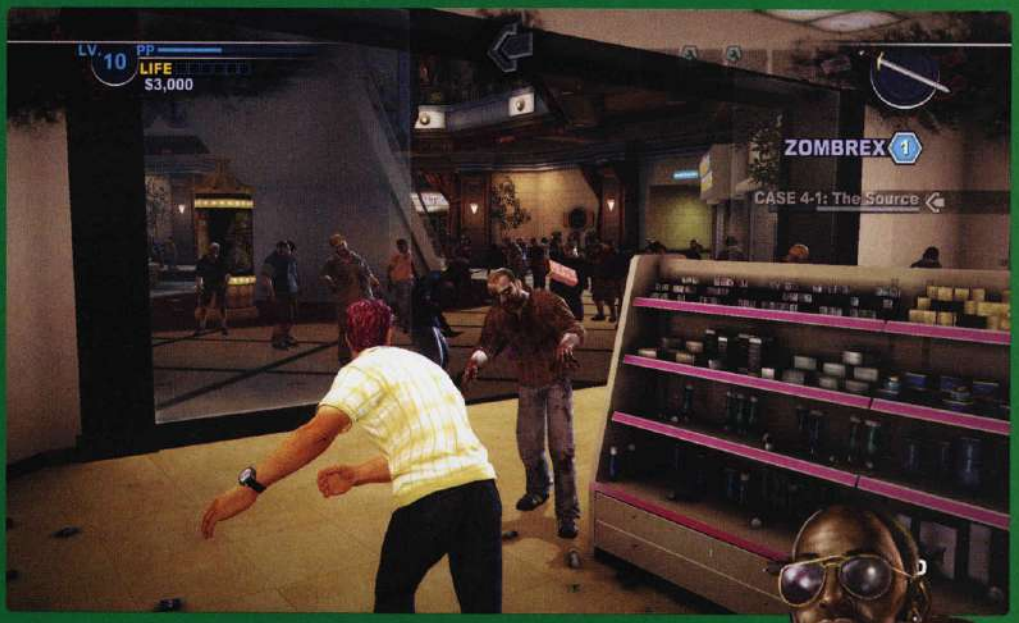
Ключи от вон того «Хаммера» пока, к сожалению, не нашлись.



маху воткнуть обидчику в пасть).
Контраст получается жуткий, в духе Shaun of The Dead (в советском кинопрокате – «Зомби по имени Шон») – там тоже есть моменты, когда здравый смысл, кажется, навсегда теряется за убийством мертвецов виниловыми пластинками.
Говорить о том, насколько мощные тектонические сдвиги происходят в атмосфере игры в зависимости от того, что надето на главном герое, можно бесконечно. Одежда, которую дозволено примерять в самых диких комбинациях, превращает Dead Rising 2 в идеальную комедию: ясно же, что особенно хорошо всегда удаются шутки, рассказанные без тени улыбки на лице юмориста. Сделать из Чака Грина клоуна элементарно: хрестоматийная квадратная челюсть и прищур в стиле молодого Пирса Броснана очень плохо сочетаются с зелеными резиновыми сапогами, красными детскими ползунками и дамской шляпкой.
Причем игрок, как правило, оказывается в этом цирке никак не виноват: просто зашел в магазин и увидел, что какие-то вещи можно надеть – да-да, верим.

ВСЯ СПИНА БЕЛАЯ

Как снять с героя нелепую шляпу, я так и не понял. В итоге играть в Dead Rising 2 с серьезным лицом не получалось при всем желании: Чак Грин отчаянно корчил серьезные рожи; по его лицу было видно, что в голове роятся тяжелые думы о смерти миллионов, о заболевании дочери, о людях, которых нужно спасти, и о заговоре, который надо в срочном порядке как-то разоблачать. А одет он в сиреневую пижаму.
Более подходящего для нынешних времен боевика про зомби быть не может: это маленький апокалипсис внутри апокалипсиса; люди, которым дважды приелся их быт – сначала они придумали реалити-шоу про зомби, а потом веселья ради выпустили их на городские улицы. И посреди всего этого мечется герой, вооруженный парой бензопил и с миссмарпловской шляпкой на голове. ■

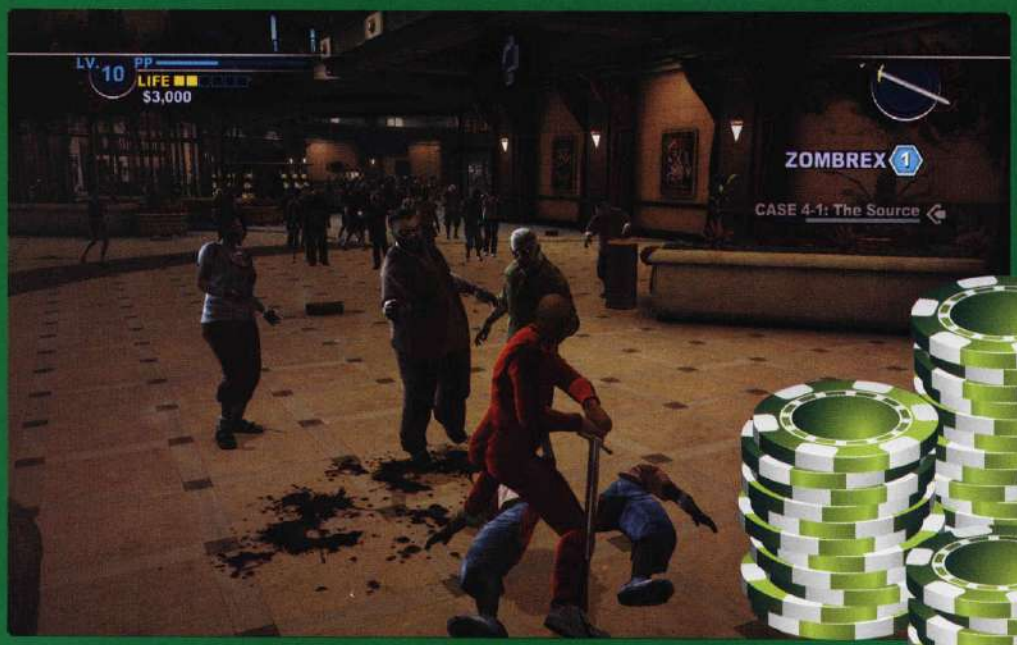


О РАЗРАБОТЧИКЕ

Канадская компания Blue Castle Games была основана в 2005 году и знаменита в узких кругах благодаря удачному старту на рынке с симулятором бейсбола The BIGS.
Первоначально штат компании состоял всего из дюжины сотрудников, но постепенно вырос до 170 человек, часть из которых пришли в фирму из Electronic Arts.
Dead Rising 2 – первая крупная игра от BCG, и на прошедшем недавно Tokyo Game Show Кейдзи Инафуне (Keiji Inafune), глава продюсерского отдела Capcom, заявил, что видит в Blue Castle будущее канадского отделения знаменитой японской корпорации.

Шампунь – оружие победы. Он разливается и образует на полу скользкую лужицу, в которой зомби потешно падают.

КТО ЖЕ НА САМОМ ДЕЛЕ ТАК ЭЛЕГАНТНО ПОДСТАВИЛ ЧАКА?



ПОХОЖЕ НА: Geoff Crammond's Grand Prix 4, F1 Challenge '99-'02, rFactor
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-24 игроков

Автор: Павел Демин

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

F1 2010

ПО ПРОТОРЕННОЙ ДОРОЖКЕ

ЖАНР: Racing
ИЗДАТЕЛЬ: Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Codemasters Studios Birmingham
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 7800 или Radeon X1800, 12.5Гб на жестком диске
ИНТЕРНЕТ: www.formula1-game.com

Преследование, обгон, удержание позиции – эти элементы Формулы-1 в игру перенесены с вниманием ко всем нюансам.

Эти парни определенно знают, как делать де.. рейсинги. HD-первопроходец Colin McRae: DiRT, наследник раллийного престола Colin McRae: DiRT 2, родной брат гравийного DiRT – и по совместительству лучший гоночный блокбастер последних лет – шоссейно-кольцевой Race Driver: GRID, в котором текут благородные крови славного сериала с приставкой ToCA в названии, производства все той же Codemasters... Гоночная репутация «кодиков» безупречна. Что ни рейсинг с туманного Альбиона, то претендент на звание гоночной игры года (мы в свое время уже называли лучшей по итогам двенадцати месяцев ToCA Race Driver 3, Colin McRae: DiRT и Race Driver: GRID).

Codemasters – короли жанра рейсингов. Формула-1 – королева автоспорта. Кажется, судьба свела их неслучайно, и нет на свете игроделов, достойных драгоценной лицензии на всю многомиллиардную индустрию F1 больше этих чопорных, но славных англичан. Так ли это на самом деле?

ВЫСОКИЕ СТАВКИ

Уже во времена первых анонсов было нетрудно смекнуть, какая нас ждет игра. «Кодики» традиционно привносят в рейсинг сильный, как правило, серьезно увлекающий режим карьеры, картинку, уступающую разве что тому, что мы видим в реальности, рев моторов, от которого вибрирует диафрагма, визуальное и звуковое оформление, которое превращает гонки в напряженное, драматичное состязание, опыт, который хочется переживать снова и снова... Что ни рейсинг, то спектакль, режиссером которого выступает игрок в реальном времени. На лету выполняется постпродакшн ленты, звуковой и видеомонтаж, накладываются визуальные эф-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★½ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★ 9.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Передан дух соревнований, динамичный, захватывающий геймплей, инновационный режим карьеры, лощеная картинка, реалистичные погодные эффекты, отличное звуковое сопровождение, невысокие системные требования.

Недостаточное количество опций для тюнинга.

F1 РОВНО ТАКАЯ, КАКОЙ МЫ ЕЕ ЖДАЛИ. «КОДИКИ» ПРЕДСКАЗУЕМЫ, НО БЬЮТ БЕЗ ПРОМАХА.

8.5
очень хорошо

Полигоны на болидах подсчету не поддаются.

В пелотоне нужно ехать аккуратно. Одно лишнее движение, неудачный контакт по нашей вине – и 10-секундного штрафа не избежать.

Одно из самых известных гран-при в Монако.

F1 2010 ПРОНИЗАНА ДУХОМ ФОРМУЛЫ. ПРИЧЕМ КАК НА ТРАССЕ, ГДЕ НЕРВЫ, ПОВЫШЕННЫЙ ПУЛЬС И КОЛОССАЛЬНОЕ НАПРЯЖЕНИЕ, ТАК И ЗА ЕЕ ПРЕДЕЛАМИ.

фекты – элементы, которые сделали ралли и шоссейно-кольцевые гонки эффектней, зрелищней, чем они выглядят на самом деле.

Есть еще одна особенность всех творений студии – пристальное внимание к балансу «аркада-симулятор». DiRT. Race Driver – оба сериала обладают достойной физической моделью, которая на соответствующем уровне сложности бросает игроку вызов. Но все равно никто не допускает, чтобы мы часами катались на одной трассе, сражаясь с несчастными десятыми секунд, парытройки которых уже в 23-й раз не хватает, чтобы продвинуться дальше. Не приходится глубоко лезть и во внутренности автомобиля: если где и искать причины своих неудач при прохождении игр от Codemasters, то точно не под капотом. Тем более, слишком глубоко залезть и не дадут: лишь общие настройки подвески, трансмиссии, резины... DiRT, GRID в свое время стали глотком свежего воздуха после эры безнадежно аркадных NFS-подобных пустышек. Но дальше, на поле симуляторов, авторы не пошли. «Трафарет», по которому был скроен не один успешный рейсинг, уже принес им признание критиков, широкой аудитории и, что самое главное, большое количество свободно конвертируемых денежных единиц. И вот еще одну мелочь – лицензию Формулы-1. Оснований для смены курса нет.

F1 CHALLENGE 2010

А что такое Формула-1? Многомиллиардная индустрия: огромные гоночные комплексы с трассами, на содержание которых уходят деньги, сравнимые с бюджетом какой-нибудь африканской страны, суперсовременные болиды, в развитие и совершенствование систем которых вкладывают баснословные суммы ведущие автопроизводители, пилоты Формулы-1 – звезды первой величины, гонорары которых зачастую превосходят голливудские. Такой материал – вызов даже для «динозавров» жанра.

А ведь еще Формула – это многомиллионная армия поклонников, каждый первый из которых считает себя истинным экспертом в области автомобилей и автоспорта. Та часть этих 95 процентов, что не понаслышке знакома с компьютерными играми, последние 7 лет играла в зубодробительную F1 Challenge '99-'02, с 2007-го в перерывах отвлекаясь на rFactor, суровую и безликую в девичестве, но с открытой архитектурой, которая позволила фанатам модами преобразить игру до неузнаваемости. Чего ждет вся эта братия? F1 Challenge '03-'10 – в идеале, rFactor 2 – как минимум. На что в первую очередь обращает внимание? На возможности технологического тюнинга и физическую модель. Приложив свой любимый «трафарет» к столь драгоценному материалу, «кодики» автоматически приняли на себя все риски, связанные с повышенным вниманием к проекту со стороны рекордно большой аудитории предельно взыскательных поклонников, и согласились ими управлять. Разумеется, профильные форумы уже пестрят недовольными отзывами и призывами отдать этот чудный графический движок и лицензию тем, чья кишка не настолько тонка для производства настоящего хардкорного F1-симулятора. Но метрика успеха здесь одна – купленные боксы с игрой и время, проведенное за ней впоследствии. А шансы F1 2010 на то, чтобы переключить наконец внимание фанатов с поросшей мхом F1 Challenge '99-'02, велики, как ни у какого другого рейсинга по лицензии королевы автоспорта за последние семь лет. Для тех же, на чьих винчестерах творения Image Space Incorporated не было вовсе, F1 2010 станет идеальной виртуальной Формулой.

КОРОЛЕВСКИЙ НАСЛЕДНИК

Чего греха таить, «трафарет» у Codemasters для F1 и правда не самый подходящий. Учитывая специфику этого вида автомобильных состязаний и аудиторию игры, мы были вправе ожидать более глубокой проработки инженерной части. Но не дождались. Сход-развал, аэродинамика (задание углов переднего и заднего крыльев), давление в тормозной системе (высокое, среднее, низкое), балансировка, настройка подвески, конфигурация трансмиссии – вот и весь тюнинг. Да, еще покрышки в ассортименте, четыре вида – в зависимости от погодных условий, а также возможность определять стратегию пит-стопов. Что помешало авторам на высоком уровне сложности добавить опции для более детальных настроек (этого же все ждали!) – ограничен-

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Codemasters, или просто «кодики», которые ранее были известны под чуть более длинным и смешным названием The Conmasters Software Company Limited, – британская компания, основанная в 1985 году и ныне базирующаяся в Уорикшире. Известна нам сразу по нескольким успешным сериалам: гоночным TOCA/Race Driver, Colin McRae и менее гоночным Operation Flashpoint и Overlord. За последние пять лет стали главными производителям рейсингов. Проект по лицензии F1 оказался для них новым вызовом, с которым британцы успешно справились, в очередной раз показав всем, кто в доме хозяин.

codemasters™

Контакт в Формуле-1 чреват серьезными последствиями. Автомобили на скорости 300 км/ч разлетаются в щепки.

Второй пилот команды – наш партнер и соперник одновременно.

Флэшбек (или отмотка, или «пески времени») F1 2010 наследовал у Colin McRae: DiRT 2 и Race Driver: GRID. Впрочем, на уровне сложности «эксперт» нужно обходиться без него.

ПАРТНЕР ПО КОМАНДЕ – И ДРУГ, И ВРАГ. В ДЕНЬ ГОНКИ ВЫ – ТАНДЕМ, НО В КВАЛИФИКАЦИИ ВТОРОГО ПИЛОТА КОМАНДЫ ВЫ ДОЛЖНЫ РВАТЬ ВО ЧТОБЫ ТО НИ СТАЛО!

ЭНТОНИ ДЕВИДСОН (ANTHONY DAVIDSON), БЫВШИЙ ПИЛОТ ФОРМУЛЫ И ТЕХНИЧЕСКИЙ КОНСУЛЬТАНТ F1 2010

ные возможности физической модели или нежелание утяжелять игру, это уже неважно. В сухом остатке: те, кто ранее играл в F1 Challenge '99-'02, чувствуют себя на голодном пайке.

Скудный набор инструментов для технического тюнинга вовсе не означает низкую сложность гонок. С отключенными помощниками (Braking Assist, ABS, Traction Control) совладать с железным конем на поворотах, поддерживая высокую динамику езды, не так уж просто. На залитой дождем Sepang International Circuit в Куала-Лумпур мне так и не удалось квалифицироваться в числе первых пятнадцати, как того требовал спонсор, пока не включил Traction Control. Да и без ABS начинаешь справляться и не улетать с трассы на каждом крутом повороте только тогда, когда неплохо изучишь трек. Так что на «распальцовки» в духе «игра проста как пять копеек» не покупайтесь. Состязания и напряжения здесь хватает, не сомневайтесь.

Чего стоят хотя бы обгоны – главный элемент Формулы, как, впрочем, и любых шоссейно-кольцевых гонок. Как только на втором-третьем круге пелотон растягивается, каждый обгон превращается в полноценную мини-игру: настигнуть, преследовать, висеть на хвосте, притеснять и, наконец, обойти с дальнейшей обороной позиции. В некоторых случаях требуется изобретательность и ловкость, чтобы успешно провернуть задуманное. Как и в самой Формуле, где каждый второй обгон – зрелище, почти искусство. Как и в жизни, в F1 2010 игроку начисляют штрафные секунды за срезание углов во время обгона и агрессивные контакты с соперником. Впрочем, раз на раз не приходится. За некоторые жесткие выносы «тела» с трассы система выписывала лишь предупреждения, в то время как за незначительные касания без злого умысла штрафовала драгоценными секундами.

КАКОЙ ПРОГНОЗ?

F1 2010 пронизана духом Формулы. Причем, как на трассе, где нервы, повышенный пульс и колоссальное напряжение, так и за ее пределами. Режим карьеры построен так, что мы видим жизнь пилота вне соревнований. Уютненький трейлер, агент с последними новостями, спонсорские контракты, околачивающиеся в округе журналисты... Финишировал на пьедестале? Будь добр провести пресс-конференцию и терпеливо ответить на вопросы корреспондентов. Обронил лишнее слово в адрес других команд – «теплого приема» на трассе не жди, начнут прессовать. Отдельная песня – взаимоотношения с партнером по команде. Успехи двух пилотов сравниваются по ряду параметров, вроде принесенных в копилку очков, самого быстрого круга и так далее. Кто круче, тот и пользуется особым расположением директоров команды и, что существеннее, последними апгрейдами.

Погодные условия всю дорогу до релиза шли отдельным пунктиком в пресс-релизах и интервью. Как выяснилось, они и правда заслуживают отдельного внимания. Авторы создали невероятно реалистичный дождь, который ухудшает видимость, изменяет свойства дорожного полотна, меняется от проливного до моросящего и наоборот, внезапно прекращается и начинается. Погодные условия – это существенная часть Формулы. Инженеры команд тщательно изучают прогнозы, чтобы определить оптимальную стратегию пит-стопов для смены покрышек. Внезапная непогода вносит значительные коррективы в ход гонки. В случае незначительного дождя свойства дорожного полотна практически не меняются на линии оптимальной траектории. Она же, линия оптимальной траектории, к середине гонки покрывается слоем резины с покрышек, обеспечивая лучшее сцепление. И все это учтено в F1 2010.

Да, «кодики» не могут похвастаться глубокой проработкой темы, но все действительно важные особенности королевы автоспорта на месте и реализованы на пять с плюсом. А главное, передан дух Формулы. Все, для кого эти слова не пусты, его непременно почувствуют. ■

Каждый выезд на трассу начинается с гаража.

Чем выше успехи на трассе, тем больше журналистов околачивается у трейлера.

Крупнейшая игровая выставка
ИгроМир 2010
Спонсоры:
1С-СофтКлаб
Akella
Буква
NIVAL NETWORK
Генеральный информационный спонсор:
Издательский дом Техно Мир
Генеральный интернет-партнер:
@mail.ru
Лучшие игры.
Все платформы.
Яркое шоу.
Приходи
со мной поиграть :)
3-6 ноября, ВВЦ, павильон 57
www.igromir-expo.ru
CONCERT.RU ЗАКАЗ БИЛЕТОВ
644 2222

реклама

ПОХОЖЕ НА: Need for Speed World, Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на 30 игроков

Автор: Дмитрий Рубанов

МИР ТАНКОВ

БРАТСТВО СТАЛИ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Wargaming.net
РАЗРАБОТЧИК: Wargaming.net
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce 6600 или Radeon X800, скорость интернет-соединения 128 кбит/сек
ИНТЕРНЕТ: www.worldoftanks.ru

После знакомства с послужным списком Wargaming.net и первого заезда на модифицированном тракторе МС-1 чувствуешь себя сильно испуганным страусом посреди забетонированной автостоянки. Стратегия про футуристических роботов, стратегия про «Обитаемый остров», стратегия про Вторую мировую... как вообще у этих ребят получилась главная и единственная претендентка на почетное звание «Лучшей танковой ММО»?

«Мир танков» совсем не та игра, по которой нужно учить историю. Да, модели стальных машин соответствуют реальности. Да, в сражении с «Пантерой» бедолаге Т-34 приходится несладко. На этом достоверность заканчивается. По полям ездят танки самых разных типов, а немецкие и советские вполне могут воевать в одной команде. И все-таки баланс между «верю» и «не верю» выдержан ловко.

Вторая мировая, к несчастью для наших дедов и к радости разработчиков компьютерных игр, длилась долгие шесть лет и была богата на драматические события. Причем о них и рассказывать уже никому не нужно – все и так все знают по фильмам, играм и тысячам книг. Наверное, поэтому в «Мире танков» нет исторических видеороликов, нет диалогов, нет героев и нет персонажей. Это попросту не нужно. Да и как реализовать сюжет в онлайн-игре про танки? Лучше не рисковать.

ОСОБЫЙ ШАРМ «МИРУ ТАНКОВ» ПРИДАЕТ ИНТЕРАКТИВНОСТЬ ЗДЕШНЕГО ОКРУЖЕНИЯ.

СИЛА ПРИВЫЧКИ

Начнем с недочетов. Благо их можно пересчитать по пальцам. Самый глав-

ЗАЧЕМ ПЛАТИТЬ?

«Мир танков» распространяется по системе free-2-play. Ближайший аналог – Need For Speed World. То есть игру можно скачать с официального сайта совершенно бесплатно и легально, а любые платежи – дело сугубо добровольное.

В отличие от той же Need For Speed, в «Мире танков» нет никаких ограничений на максимальный уровень прокачки, большая часть контента доступна экономным танкистам. Впрочем, обладателям платного премиум-аккаунта (около 300 рублей за месяц) все-таки живется комфортнее: опыт начисляется по двойному коэффициенту, доступен красивый ангар, есть возможность объединять друзей во взвод. Кроме того, за реальные деньги можно покупать редкие танки, снаряды и обучать экипаж.

На сражение в среднем уходит 5-10 минут, но если на поле встречаются профи, то битва легко может затянуться до обнуления пятнадцатиминутного таймера.

Режим прицельной стрельбы напоминает вид из прицела снайперской винтовки. Только вместо пули – здоровенный фугас.

ный заключается в том, что в «Мире танков» не лучшим образом реализована социальная составляющая. С одной стороны, в этом виноват сухой аскетичный интерфейс. Найти что-либо реально только с третьей попытки. Вокруг сплошные мелкие кнопочки, едва различимые иконки, сложные меню. Разработчики, кажется, забыли, что делают отнюдь не стратегию. С другой стороны, самих социальных элементов мало. Отправлять друзей в одно сражение могут только обладатели платного премиум-аккаунта. Плюс, в игре, где в бойнях участвуют по 30 человек, банально нет голосового чата. Спасает звонок-конференция через Skype, но ведь это несерьезно!

Другая неприятность – однообразие. Режим игры пока всего один. Происходящее здорово напоминает смесь командного дефматча и битву за контрольные точки в духе Battlefield. За 15 минут необходимо либо захватить вражескую базу, либо перебить все танки противника. Иначе ничья. Новые режимы в разработке, только ждать их придется до следующего года.

УПРАВЛЕНИЕ ГНЕВОМ

Зато играть в «Мир танков» весело: благо гусеничные машины ведут себя предсказуемо и покладисто. В ситуациях, где в других симуляторах подобной техники приходится лихорадочно рыскать по клавиатуре и зажимать по четыре клавиши одновременно, в «Мире танков» достаточно нажать одну-две кнопки и передвинуть мышку. Командовать танком несложно, симулятором здесь не пахнет.

Есть несколько типов снарядов. Бронебойные лучше всего подходят для атаки вражеских танков и бронемашин с близкого расстояния. Подка-

▲ *Совершать набеги на чужую базу лучше тогда, когда враг уже немного потрепан и дезорганизован.*

▼ *Столкновения «лоб в лоб» обычно скоротечны. Броня даже самых тяжелых танков не выдерживает удар из пушки диаметром 130 миллиметров.*

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★½ 8.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0

Захватывающие бои, почти идеальный баланс между реалистичностью и допущениями в угоду геймплею, постоянное совершенствование игровой механики и регулярное обновление контента.

Неудачный интерфейс, отсутствие голосового чата, нестабильная работа серверов.

ЛУЧШАЯ СОВРЕМЕННАЯ ИГРА ПРО ТАНКИ, НЕ ТРЕБУЮЩАЯ ДОСКОНАЛЬНОГО ЗНАНИЯ ПРИБОРНОЙ ПАНЕЛИ Т-34.

8.0

очень хорошо

Ораву из 15 танков очень непросто заставить действовать четко и слаженно.

ВСЕ РАВНЫ ПЕРЕД ЗАКОНОМ

Премиум-игроки, безусловно, очень важны для разработчиков, но ни о какой вседозволенности не может быть и речи. Сколько бы золота ни было на счету – бан за неподобающее поведение неотвратим. Так, автоматическая система определения нарушителей круглосуточно мониторит сервер на предмет любителей пострелять по своим. Если количество попаданий по союзникам превысит определенное разумное количество – доступ к игрушке на некоторое время прикроют, а возмещать неиспользуемое премиум-время никто не станет.

ТЕХНИКА ВЕДЕТ СЕБЯ ПРЕДСКАЗУЕМО И ПОКЛАДИСТО.

либерные – издалека. Кумулятивными, как несложно догадаться, лучше всего бить малоподвижные объекты, вроде вражьих самоходок. Осколочно-фугасные опасны для всех: повреждения от них невелики, основной урон наносит сам процесс горения. Лучшая тактика – жахнуть из кустов по неприятелю осколочно-фугасным, а затем добить бронебойным снарядом.

Wargaming.net предоставляют игрокам практически полную свободу в выборе тактики. Кто-то моментально бросается в самое пекло, а кто-то аккуратно постреливает из кустов. Последнее, кстати, работает довольно хорошо. Особенно вкупе с маскировочной сеткой и парой товарищей, прикрывающих тылы.

Особый шарм «Миру танков» придает интерактивность окружения. На городской карте не так уж и много безопасных укрытий. Деревянные заборчики валятся под тяжестью металла, а против бетонных конструкций идеально подходит залп осколочно-фугасным. Кроме того, чем тяжелее и мощнее танк, тем лучше он преодолевает естественные и не очень препятствия. Правда, полностью сровнять уровень с землей все же не получится. Некоторые объекты и несущие стены зданий сделаны из какого-то непробиваемого сплава.

БУДНИ ТАНКИСТА

На момент написания статьи в игре были доступны две ветки развития – советская и немецкая. В каждой – по четыре основных направления: легкие и средние, тяжелые танки, самоходные артиллерийские установки (САУ) и противотанковые САУ. Стиль геймплея очень сильно зависит от выбора техники. Скажем, легкие танки отлично подходят для разведки, а САУ – для эффективного уничтожения медлительных многотонных махин вроде Maus. Если не вкидывать в игру огромные деньги (см. врезку «Зачем платить?»), то на путь до лучших тяжелых танков может уйти месяц. И это при двух часах игры каждый день.

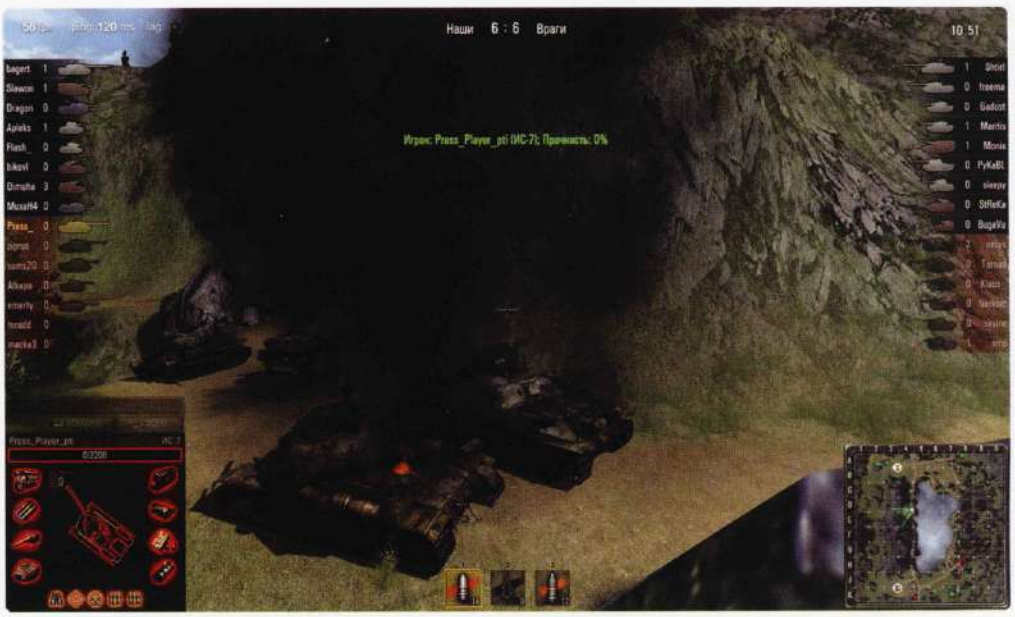
За каждое сражение игрок получает кредиты. Причем на количество заработанных очков влияет результативность, победа или поражение команды и другие, менее значимые факторы. Понятное дело, что баллов за бесконечные проигрыши и промахи едва ли хватит на починку танка после бойни. До апгрейдов шасси, пушек и раций дело в таком случае дойдет нескоро. А улучшать есть что. Для одного лишь Т-34 предусмотрено семь продвинутых деталей: от форсированного двигателя на 500 л.с. до переделанной башни.

Хороший танк требует хорошего экипажа. Командиры, водители, радисты, заряжающие и наводчики получают опыт, совершенствуют навыки. Машина с профессионалами работает куда эффективнее. Быстрее происходит перезарядка, попадания становятся метче, противники выделяются на радаре раньше.

Стабильность работы серверов пока хромает. Вечером боя приходится ждать по 5-10 минут, примерно столь-

БЛИЖАЙШИЕ ПЕРСПЕКТИВЫ

Несмотря на то что официальный релиз World of Tanks давно состоялся (доступна, правда, версия с говорящим номером 0.5), игра постоянно совершенствуется. Мелкие косметические улучшения случаются чуть ли не каждую неделю, а буквально вот-вот должен выйти первый масштабный апдейт. Обновление привнесет в игру целую ветку американских танков, две новые карты («Пустыня» и «Италия») и слегка поправит баланс. Все это, что особенно приятно, совсем бесплатно. В отдаленном будущем разработчики обещают европейскую и японскую ветки, интересные режимы и целый пучок локаций.



Куча металлолома на картинке как бы говорит, что самый короткий путь – не всегда самый лучший.

К ЧЕМУ СТРЕМИТЬСЯ

Если не вкидывать в игру тысячи реальных рублей, то на первых порах начинающим танкистам придется передвигаться на легких машинах и стрелять из маломощных пушек в надежде пробить вражескую броню. Самые желанные и смертоносные танки, тем временем, будут ждать своего часа.

T-44

Советский средний танк, принятый на вооружение в 1944 году. Использовался в основном в масштабных наступательных операциях. Всего было выпущено 1823 танка этого типа.
Прочность: 920
Масса: 33 тонны
Экипаж: 4 человека
Максимальная скорость: 51 км/ч
Цена: 2 010 000 кредитов

ИС-7

Экспериментальное детище советских инженеров. Настоящий стальной монстр. До 1949 года было выпущено шесть прототипов и несколько мелкосерийных образцов, после чего проект закрыли.
Прочность: 2200
Масса: 70 тонн
Экипаж: 5 человек
Максимальная скорость: 50 км/ч
Цена: 6 100 000 кредитов

C-51

Еще один прототип. Самоходно-артиллерийская установка, созданная на базе танка КВ-1, с присобаченной гаубицей калибра 203 мм. Поистине оружие судного дня. Перезаряжается долго, но уж если попадет – мало не покажется никому.
Прочность: 410
Масса: 52 тонны
Экипаж: 6 человек
Максимальная скорость: 32 км/ч
Цена: 1 072 500 кредитов

PzKpfw V «Panther»

Знаменитая «Пантера». По немецкой классификации – средний, по советской – тяжелый танк. По мнению многих экспертов, является одним из лучших танков Второй мировой войны. Выпущено около 6 тыс. машин.
Прочность: 1200
Масса: 45 тонн
Экипаж: 5 человек
Максимальная скорость: 48 км/ч
Цена: 1 990 000 кредитов

Maus

Сверхтяжелый немецкий танк. Второе название Porsche 205. Является самой крупной боевой машиной из всех когда-либо созданных. Выпущено два экземпляра. Оба были уничтожены немцами с целью не допустить захвата. Позже находчивые советские ученые собрали из двух сломанных один рабочий Maus.
Прочность: 2760
Масса: 191 тонна
Экипаж: 6 человек
Максимальная скорость: 20 км/ч
Цена: 6 100 000 кредитов

Hummel

Немецкая самоходная 150 мм гаубица – быстрая, мощная и крайне эффективная. Главный недостаток – плохо защищенный экипаж в открытой кабине. С конвейера сошли 714 образцов. Выпускалась до самого конца войны.
Прочность: 360
Масса: 24 тонны
Экипаж: 6 человек
Максимальная скорость: 40 км/ч
Цена: 512 700 кредитов

ко же длится и сама битва. Wargaming постоянно что-то расширяют, улучшают и переносят на новые серверы, но результат неустанного труда, признаться честно, просматривается плохо.

НЕ СТЫДНО

Что, действительно, поражает, так это звук. Для игр с постсоветского пространства уровень качества просто запредельный. Выстрелы из огроменных пушек, при наличии достойных динамиков и сабвуфера, вытряхнут соседей из дома в любую погоду. Все это акустическое счастье просчитывается по хитроумным алгоритмам и бабахает весьма сурово.

Со столь ярко выраженной харизмой «Мир танков» запросто могла бы выйти в восьми битах и разрешении 320 на 240 пикселей, и никто бы не возмутился. К счастью, с графикой у игры проблем нет. Движок собственной выделки звезд с неба не хватает, однако смотрится нормально. Самое забавное, что какой-то феноменальной красотой программисты игру не наградили. Положение спасает дизайнерская косметика: высокая камера скрывает огрехи текстур, а уровни на открытой местности не позволяют «моторчику» утонуть в полигонах и сложной геометрии. Вдобавок, создатели умело играют с освещением и цветовой гаммой. Каждая карта запоминается всерьез и надолго. Как и сама игра. Пока Wargaming.net не перестанет выпускать регулярные обновления – отлипнуть абсолютно невозможно.

Попытка сделать MMO для всех тех, кому неловко называть себя эльфом пятидесятого уровня, неожиданно предстала перед нами в абсолютно сногсшибательном ракурсе. «Мир танков» не пытается казаться лучше, чем он есть, не пророчит смерть World of Warcraft и вообще почти не выпендривается. Игра просто и без церемоний хватает за жабры и полностью овладевает сознанием на неопределенный срок. ■

«МИР ТАНКОВ» НЕ ПЫТАЕТСЯ КАЗАТЬСЯ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ОН ЕСТЬ.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Белорусская студия Wargaming.net была основана в 1998 году. Тогда в штате компании числилось лишь шестеро энтузиастов. Успешные проекты способствовали интенсивному расширению: сейчас количество сотрудников достигло внушительной цифры в 140 человек. Первой игрой, прославившей Wargaming.net, стала пошаговая военная стратегия Massive Assault, для которой вышло несколько продолжений и ответвлений. Затем последовали «Обитаемый остров: Послесловие», «Операция "Багратион"» и, собственно, World of Tanks – первый нестратегический проект белорусских разработчиков.

Лаконичным интерфейс не назовешь. Привыкать приходится неделями.

Для артиллерии в игре есть отдельный удобный режим прицеливания.

ПОХОЖЕ НА: World in Conflict, Tom Clancy's EndWar
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор: Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

R.U.S.E.

RTS С СЮРПРИЗОМ

- **ЖАНР:** Real-Time Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **РАЗРАБОТЧИК:** Eugen Systems
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** высокие, видеокарта уровня GeForce 6200 или Radeon X1000
- **ИНТЕРНЕТ:** ruse.uk.ubi.com

R.U.S.E. – стратегия-обманка. За кажущейся примитивностью она скрывает десятки различных путей к победе и настолько оригинальный игровой процесс, что не сразу подберешь подходящее определение. Не то «Supreme Commander нашей мечты», не то «World in Conflict с хитростями». А чего ждать от игры, где деревянные танки бывают опаснее железных, где целые города умещаются на столе, а само название которой переводится как «обман»?

КОЗЫРНЫЕ ТАНКИ

Ох, не зря создатели Eugen Systems сравнивали свое творение с покером, указывая на возможность использовать специальные уловки, позволяющие запутать врага. Об обманчивой природе R.U.S.E. говорит хотя бы тот факт, что в первые дни стратегия получала диаметрально противоположные отзывы – от «какой ужас, верните мои деньги» до «всю ночь гонял американцев в онлайне, советские «Катюши» – это сила». Причем аргументы обеих сторон сводились к описанию происходившего на поле боя в последнем из сыгранных сражений.

На первый взгляд R.U.S.E. проста до примитивности. Вот карта с идиллическим пейзажем Второй мировой войны (холмы, речка, окопы с колючей проволокой, догорающий танк на пригорке и контрольные точки, захват которых ускоряет приток денег в полковую казну). Вот ваша база, с потерей которой наступает поражение. Где-то вдалеке светится красным штаб противника – ваша главная цель... Выбор юнитов для достижения этой цели отнюдь не велик, а их взаимодействие между собой строго расписано. Пехота бьет артиллерию, танки давят пехоту, а противотанковая артиллерия, как нетрудно догадаться, выносит любую технику на счет раз. То же самое по вертикали: средний танк бьет легкий, но без вариантов уступает тяжелому. Иерархия соблюдается неукоснительно: сколько бы «Шерманов» вы ни собрали в точке прорыва, тричетыре полевых Flak 88mm с легкостью переработают их на металлолом.

Запутаться в этой системе невозможно – даже если вы вдруг забыли, что к чему, R.U.S.E. сама напишет во всплывающей подсказке: вот этих противников выбран-

По-настоящему масштабные сражения можно увидеть лишь в Интернете при участии нескольких игроков.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Те, кто видел первые ролики к R.U.S.E., должны были запомнить, как виртуальные генералы управляют боевыми действиями при помощи специального стола с огромным сенсорным экраном 0.5 на 1.5 метра. Этот «девайс» – не плод фантазии авторов видео, а реально существующий контроллер, поддерживаемый R.U.S.E. Его можно было увидеть, к примеру, во время демонстрации игры на E3 2009. При желании можете заказать себе такой же у разработчиков игры. Правда, обойдется такое удовольствие «всего» в 20 тысяч долларов. Зато саму игру вы получите в подарок абсолютно бесплатно.

На поздних этапах игры R.U.S.E. и вправду напоминает стол для игры в покер, заваленный фишками.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★½ 7.5
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Необычная система «уловок», открывающая простор для комбинаций; уникальные по своему масштабу сражения и общая уникальность игры.

Вторичный сюжет, скучные миссии и туповатый ИИ вражеских генералов, из-за которого одиночный режим превращается в балласт.

ОДНА ИЗ САМЫХ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ RTS ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ, НЕМНОГО ИСПОРЧЕННАЯ КОРЯВЫМ ОДИНОЧНЫМ РЕЖИМОМ.

7.5

хорошо

ный вами отряд отделает, как бог черепаху, а вот здесь ваша карта будет бита. Довершает картину отсутствие тумана войны – вы видите все постройки врага, а также движение всех его юнитов. Пусть и на уровне «10 единиц легкой техники» – этого тоже вполне достаточно.

Условность? Упрощение? Да. R.U.S.E. даже не пытается выдать себя за хардкорный варгейм. Вот только в случае с творением Eugen Systems «просто» отнюдь не означает «примитивно».

НЕ ОДНА СОТНЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ ФАНАТОВ БРОСИТ R.U.S.E., ТАК И НЕ ДОКОПАВШИСЬ ДО СУТИ ИГРЫ.

БЛЕФ – ОРУЖИЕ ПОЛКОВОДЦА

R.U.S.E. выстроена так, что думать вам приходится гораздо больше, чем делать. Все этому способствует – и нарочито неспешный темп, не дающий переиграть врага за счет лучшего владения мышью; и возможность следить за действиями противника; и то, что любая попытка атаковать в лобовую карается неминуемым проигрышем.

Все как в покере: Eugen Systems сдает игрокам карты, а дальше им предлагается хитрить, обманывать и придумывать, лишь бы добыть победу. Тут-то и приходит время тех самых уловок – главного козыря R.U.S.E.

Каждая «тактическая хитрость» позволяет сделать «что-то» на одном из десятков секторов, составляющих поле боя. Результаты разнятся от примитивных «увидеть вражеские войска» и «спрятать своих» до весьма оригинальных вроде строительства уже упомянутых деревянных танков или возможности превратить в глазах врага десять пехотинцев и один танк в одного пехотинца и десять танков. По умолчанию в бою можно использовать любую из уловок. Правда, общий «боезапас» у вас ограничен, хотя и пополняется со временем. Ассортимент хитростей не слишком велик, около десятка, зато лишних среди них нет – каждой найдется применение.

ДЕРЕВЯННЫЕ ТАНКИ ИЗ ЛИПОВОГО ДЕПО

Уловки наглядно дают понять, что хотели сказать разработчики, рассуждая об искусстве блефа. Вот банальный пример – в чисто поле выезжают пушки

Действие террора на область за рекой вот-вот закончится – даже самые «продолжительные» уловки действуют лишь несколько минут.

ВИД НА БИТВУ С ВЫСОТЫ

Невероятные масштабы были одним из главных козырей R.U.S.E. с самого анонса игры. Карты вмещают миллионы полигонов. Покрутил колесо мыши – камера припадает к земле, и можно разглядеть дымок, вьющийся из ствола пушки, или грязь, налипшую на гусеницы танков. Покрутил в другую сторону – и вот уже развалины городов превращаются в размытые пятна на карте, а отдельные юниты сливаются в фишки, олицетворяющие собой целые подразделения.

Именно на такой высоте и протекает большая часть игры. Спускаться вниз приходится считанное число раз – например, если требуется отделить от пехотной дивизии несколько отрядов или аккуратно расставить пушки в городе. Смотрятся все эти метания очень впечатляюще, слов нет. Хотя на деле огромный масштаб – лишь иллюзия. Количество отрядов под вашим контролем редко превышает десяток, да и размеры карты при взгляде «из-под» облаков – вполне человеческие.

Смена высоты происходит за одно мгновенье, без малейшего замедления игры.

противника и объявляют ваш штаб учебной мишенью. Можно отправить взвод автоматчиков и стереть наглецов в порошок – но у врага в рукаве... простите, в засаде вполне может быть спрятано несколько танков. Истратите одну из уловок на шпионаж, или рискнете бросить войска вперед без разведки?
Другой вариант: прикрыв фланг радиомолчанием, мы незаметно для противника собираем там ударный отряд легких танков. А неподалеку от одной из контрольных точек, где окопался враг, ставим отряд липовых танков. «Готовится штурм», – радостно думает противник и стягивает на позицию противотанковые пушки, чтобы раздолбать воображаемую танковую армаду вдребезги и пополам. «Попался», – радостно думаете вы, глядя, как ваша техника врывается на оставшуюся без прикрытия базу врага. А как только противник в панике начнет перебрасывать войска для обороны своего лагеря – тут-то и приходит время занять контрольную точку уже настоящими войсками.

ОДИССЕЯ ОФИЦЕРА ШЕРИДАНА

Главная проблема R.U.S.E. состоит в том, что развернуться вам дают лишь в многопользовательском режиме. В то время как в онлайне кипят напряженные битвы, игроки силятся перехитрить друг друга, воздвигая на пути фальшивых танков липовые укрепления, сингл можно охарактеризовать как «недоразумение». Да и то с натяжкой.
Единственная кампания посвящена похождениям бравого американского офицера Джо Шеридана. Остальные страны представлены лишь эпизодически. Действие разворачивается ну очень неспешно – в каждой миссии нам дают по паре новых юнитов и, если повезет, очередную уловку. Достаточно сказать, что возможность самостоятельно строить и вербовать появляется только к середине этой истории.
Впрочем, самое страшное даже не это, а то, что большинство сражений представляют собой заскриптованные театральные постановки без всякого намека на свободу. Ваша задача – приехать на танках, куда ткнут пальцем, использовать там новую уловку и выслушать восторженный диалог главных героев, обсуждающих очередную победу. Ролики о нелегкой штабной жизни и просто брифинги имеют обыкновение вклиниваться в середину сражения, отвлекая вас и сбивая темп игры.

ПАМЯТКА ГЕНЕРАЛУ: НАЦИОНАЛЬНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Страна	Плюсы	Минусы	Ваш выбор
США	Сбалансированная сухопутная армия без слабых сторон и лучшие в игре бомбардировщики	Нет ярко выраженных сильных сторон	Если вы еще недостаточно освоились в игре, чтобы выбирать итальянцев
Третий Рейх	Большой выбор тяжелой техники и солдат специального назначения	За хорошие юниты приходится платить очень серьезные деньги	Для любителей неспешного планомерного развития
СССР	Лучшая сухопутная армия по весьма скромной цене	Оборона отсутствует как класс, уступают соперникам на поздних этапах игры	При отсутствии времени на длинную партию, могут уничтожить противника на старте
Великобритания	Дешевая и эффективная авиация, воздушный десант доступен с начала игры	На твердой земле британцы уступают всем остальным	Когда хочется поиграть с авиацией и быстрыми рейдами по тылам
Франция	Мощная оборона, основанная на лучших защитных сооружениях	Легкая техника ломается от случайного чиха, а тяжелая дорога, как чугунный мост	Если ваш девиз «оборона – лучшее нападение»
Италия	Сильнейшая артиллерия, ставка на мобильную пехоту и легкие танки	Мощь пушек уравновешена их стоимостью, тяжелые войска почти отсутствуют, авиация тоже	Для тех, кто не ищет легких путей

Такие ролики по краям экрана в кампании демонстрируют на каждом шагу. Красиво, спору нет – но за ними же поля боя не видно!

«ПОПАЛСЯ», – РАДОСТНО ДУМАЕТЕ ВЫ, ГЛЯДЯ, КАК ВАША ТЕХНИКА ВРЫВАЕТСЯ НА ОСТАВШУЮСЯ БЕЗ ПРИКРЫТИЯ БАЗУ ВРАГА.

Если ситуация в бою становится критической, солдаты предпочитают разбегаться, не дожидаясь трагического конца.

Обнаружено новое устройство. Обстрелять?

ПАМЯТКА ГЕНЕРАЛУ: ТАКТИЧЕСКИЕ ХИТРОСТИ

Ложная база

Фальшивая бронетехника

Камуфляж

Перевоплощение

Ложная база позволяет воздвигнуть ложные постройки, камуфляж – скрыть от глаз врага постройки реальные. Вы можете, к примеру, напугать противника фальшивыми танковыми депо, на самом деле сделав ставку на массовое производство самолетов. Для убедительности можно поставить рядом пару деревянных танков, поскольку игроки в онлайне уже отучились верить ложным постройкам.

Создаем кучу легких танков на старте игры, а потом легким движением руки превращаем их в тяжелые. Противник в панике собирает все силы в кулак, чтобы остановить ваш блицкриг, а вы спокойно прибираете к рукам контрольные точки.

Фанатизм

Террор

Блиц

Связка, дающая возможность управиться даже с превосходящими силами противника. Фанатизм не позволяет вашим войскам разбежаться в страхе, террор заставляет врагов отступать, несмотря на то что ход боя складывается в их пользу. Блиц, ускоряющий ваши войска, дает возможность настигнуть убегающего противника и уничтожить его до того, как он выйдет из зоны действия террора.

Радиомолчание

Блиц

Подходит для наций, предпочитающих наносить решительный удар на старте игры. Прячемся неподалеку от вражеской базы, одновременно отправляя пару танков на штурм удаленной контрольной точки противника. Как только его солдаты кинутся туда – быстро выбегаем из укрытия и делаем свое черное дело.

При максимальном удалении становится очевидно, что вы находитесь в штабе, а поле боя – нечто вроде интерактивной карты.

И ладно бы история, которую нам рассказывают, стоила таких жертв... Само стремление разбавить миссии интересным сюжетом заслуживает уважения, да и постоянные попытки героев подколоть друг друга порой заставляют-таки улыбнуться. Но сказка о том, как армия союзников носится вдоль и поперек Западного фронта ради поимки одного несчастного шпиона, выглядит столь же нелепо, как и штабные офицеры, зубоскалящие по поводу и без. Нет, мы, конечно, договорились прощать R.U.S.E. условности, но не до такой же степени!

В итоге кампания годится лишь как тренировочный полигон, позволяющий освоиться в игре. Но даже для учебника одиночный режим получился слишком уж нудным и затянутым. Что-то по-настоящему интересное начинается лишь в конце, но терпеть полтора десятка миссий ради пары захватывающих моментов – для этого нужно иметь воистину армейское терпение.

ФИНАЛЬНЫЙ РАСКЛАД

Унылая кампания дорого обойдется Eugen Systems: не одна сотня потенциальных фанатов бросит R.U.S.E., так и не докопавшись до сути игры. Быть может, разработчикам стоило вовсе забыть о сингле и сосредоточиться на мультиплеере? Тогда бы мы, возможно, получили несколько оригинальных режимов в дополнение к стандартному «мочилову». Или пяток лишних уловок...

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Парижская студия Eugen Systems была основана братьями Седриком (Cedric) и Алексисом Ле Дрессе (Alexis Le Dressay) в январе 2000 года. Разработчики решили, что хотят выпускать только RTS, но успех пришел к ним не сразу. Вслед за серењким StarCraft-клоном Times of Conflict (2000) последовала неплохая The Gladiators: Galactic Circus Games (в России известная как «Гладиаторы», 2002), а за ней – Act of War (2005), которая была признана одной из лучших RTS года. Что интересно, за все это время Eugen Systems прославились как люди, умеющие создать сбалансированную и надежную игру, но не способные придумать что-то новое. После R.U.S.E., конечно, все изменится.

Впрочем, главный девиз покера гласит, что надо играть с теми картами, которые вам сдали. А у R.U.S.E. карты весьма неплохие. Возможность натравить на врага деревянные танки и с довольной ухмылкой смотреть, как он мечется в панике, – это дорогого стоит. Да, серьезные просчеты не позволят R.U.S.E. сорвать весь банк. Но потенциал у игры есть. И нет причин сомневаться в том, что Eugen Systems получит карт-бланш на развитие своих успехов. ■

Я УЖЕ БЫЛО ПОВЕРИЛА, ЧТО СЛЕДУЮЩИЙ СОЮЗНИК, КОТОРОГО МНЕ ДОВЕДЕТСЯ УВИДЕТЬ, БУДЕТ ИМЕТЬ НИМБ И КРЫЛЬЯ ЗА СПИНОЙ.

ПРИМЕР ОСТРОУМИЯ МЕСТНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ

ПОХОЖЕ НА: сериал Tomb Raider, Alien Breed: Impact
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, кооперативный на 2 игрока

Автор:
Денис Кублицкий

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★½ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Первая игра с Ларой, где перестрелки доставляют удовольствие, камера демонстрирует окружающую обстановку вместо прелестей героини, а сложность растет постепенно и не заставляет швырнуть геймпад в стену.

Безвкусный сюжет, традиционно для игр с Ларой неудобное управление с клавиатуры, уровни для одиночного и кооперативного режимов практически одинаковы, пока отсутствует возможность игры по сети.

ОТЛИЧНЫЙ ЭКШН И ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ ИГР С ЛАРОЙ – ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ ПОРТЯТ ТОЛЬКО СЮЖЕТ И СКОРОТЕЧНОСТЬ.

8.0

очень хорошо

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

В СТАРОМ АМПЛУА, НО С НЕОЖИДАННОГО РАКУРСА

- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РАЗРАБОТЧИК:** Crystal Dynamics
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 6800 или Radeon 1300, наличие Steam
- **ИНТЕРНЕТ:** www.laracroftand-theguardianoflight.com

В роде бы та же «Расхитительница гробниц», а вроде и нет. Игра сменила приставку в названии на Lara Croft неспроста: создатели обещают, что The Guardian of Light станет первым проектом в новой франшизе и не является продолжением классического сериала, добавляя, что девятая часть Tomb Raider находится в разработке. Но когда она еще выйдет, а Лара-то вот, перед нами!

По изначальной задумке Crystal Dynamics, действие игры должно было происходить в Новом Орлеане, однако для сокращения срока разработки было решено использовать ресурсы из прошлых проектов сериала Tomb Raider, так что Лара снова отправится в Центральную Америку. Жаль, что авторы не использовали повторно и добротный сюжет: история, которую рассказывают в The Guardian of Light, не только умещается на потертой салфетке из ближайшего «Макдональдса», но и изобилует приевшимися штампами и скучнейшими пафосными диалогами.

Две тысячи лет назад состоялась битва между Тотеком (Totec), стражем света, и Золотлом (Xolotl), хранителем тьмы. Используя дымящееся зеркало, Золотл призвал армию ужасных тварей и победил войско Тотека, однако тот нашел способ заточить Золотла в зеркале и теперь наблюдает за ним, превратившись в каменную статую. Узнав об этой легенде, Лара отправляется на поиски дымящегося зеркала (привет Джорджу и Нико!), но спокойно насладиться видом артефакта ей не удается. Местный барон Васко (Vasco, хотя Васька подо-

СКАЧИВАЕМАЯ ЛАРА КРОФТ

К The Guardian of Light уже запланирован выход пяти DLC: первые три добавят новые уровни, а еще два позволят пройти игру другими персонажами. Очевидно, ожидать стоит героев сериалов Square Enix и Eidos, вполне возможно, одним из них будет Агент 47.

Местами Lara Croft and The Guardian of Light напоминает Crimsonland или Alien Breed.

Боссы будут – без тиранозавра нынче не обходится ни одна расхитительница.

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Поскольку в игре используется изометрический вид, края большинства объектов расположены под углом 45 градусов к вертикали и горизонтали, но при этом клавиши движения традиционно заставляют персонажа двигаться влево-вправо или вверх-вниз. Из этого – крайне неприятное для нас следствие: чтобы бегать по многочисленным мостикам и тропинкам, приходится зажимать две кнопки (вниз и вправо, например), а для скачков через бесчисленные пропасти – и вовсе три (добавляется прыжок). К счастью, и PC-версия отлично уживается с геймпадом. Минусом в этом случае будет только то, что целиться с помощью мыши гораздо удобнее, чем правым рычажком геймпада.

шло бы лучше) и его наемники следуют за героиней – как только она находит зеркало, бандиты по незнанию и доброте душевной выпускают Золотла на волю и тут же обращаются в монстров. Очнувшийся от каменного сна Тотек радует Лару известием о том, что Золотла нужно остановить, пока он не уничтожил мир. Золотл, в свою очередь (как и подобает каноническому злодею), тут же подтверждает серьезность своих намерений и дает от парочки героев деру, предлагая им перед финальной схваткой пройти более десятка уровней, попутно сразив трех боссов. Лара и Тотек бросаются в погоню.

КОМАНДНАЯ РАБОТА

В первую очередь The Guardian of Light создавалась с прицелом на кооператив – дизайн уровней сделан таким образом, что пройти их можно, только если Лара и Тотек работают в команде. Лара, как обычно, бегает, прыгает, перекатывается, палит из огнестрельного оружия и использует гарпун с канатом, если нужно забраться в недоступное иначе место или перемахнуть через широкую пропасть. Тотек вооружен волшебным копьем, которое не только разит врагов, но и застревает в стенах, служа опорой для Лары (вес самого Тотека импровизированный насест не выдерживает). С помощью щита хранитель света может отражать атаки монстров и сооружать для Лары ступеньку – если щит этот поднять над головой. Через пропасти Тотек переходит по канату, который Лара закрепляет гарпуном. В целом получается упрощенная версия The Lost Vikings с двумя персонажами вместо трех.

Но в Crystal Dynamics прекрасно понимают, что большинство игроков захотят пройти игру в одиночку, не завися от напарника, управляемого искусственным интеллектом, поэтому в синглрежиме уровни были несколько переделаны, Лара получила возможность использовать копья Тотека, а сам он появляется только в сюжетных роликах. Кстати, пока кооператив доступен лишь на одном компьютере (при этом одному из игроков обязательно приходится использовать геймпад), а поддержка онлайн-режима появится в обновлении. Надеемся, оно будет бесплатным, потому что без DLC игра не обойдется. Как бы то ни было, но за свои деньги (а это 15 долларов на Steam) Lara Croft and The Guardian of Light очень хороша – даже если отвлечься от не слишком удачно реализованного кооператива, однопользовательский режим дарит несколько часов геймерского счастья.

ОДНА В ПОДЗЕМЕЛЬЕ

Виртуальный оператор больше не радует ракурсами пышных форм Лары, которые нередко скрывали то, что игроку действительно нужно было видеть (врагов или следующий выступ для прыжка, например): камера жестко прибита к потолку и показывает происходящее в изометрической перспективе. Променяв возможность рассмотреть вблизи мокрую майку героини

АРТЕФАКТЫ ПОВЫШАЮТ ТЕ ИЛИ ИНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЛАРЫ, КОТОРЫХ ВСЕГО ЧЕТЫРЕ: СКОРОСТЬ, ЗАЩИТА, ОБРАЩЕНИЕ С ОРУЖИЕМ И БОМБАМИ.

Чтобы достать некоторые артефакты, приходится проявить смекалку. Но в целом все проходится довольно просто.

PC-ВЕРСИЯ

В Lara Croft and the Guardian of Light используется тот же мультиплатформенный движок, что и в Tomb Raider: Underworld, поэтому проблемы из-за портирования нам не грозят: технология уже отлично обкатана на предыдущих «расхитительницах». Системные требования игры более чем демократичны: мало какой современный проект согласится довольствоваться видеокартой пятилетней давности, при этом выдавать симпатичную картинку и не тормозить. Спросите Crystal Dynamics, как!

Как ни крути, а в Underworld Лара была симпатичнее. Мокрые маечки, все дела.

НАРЕЗКА ЗВУКА

Во время игры ухо то и дело улавливает знакомые мотивы. Так и есть: в Lara Croft And The Guardian Of Light используются отрывки музыкальных тем из Legend, Anniversary Edition и Underworld, написанных Троэлсом Брун Фолманном (Troels Brun Folmann) и Колином О'Малли (Colin O'Malley). Грех жаловаться: музыка в «новой трилогии» хорошая и освежить воспоминания приятно.

Главную героиню снова озвучила англичанка Кили Хос (Keeley Hawes): это уже четвертая игра с Ларой (первой стала Tomb Raider: Legend), в работе над которой актриса принимает участие. Голос Тотеку подарил американец Джим Каммингз (Jim Cummings), озвучивший героев нескольких десятков фильмов и мультфильмов, а также более двадцати игр (в том числе Fallout и Icewind Dale).

и увидеть стекающие с нее капли воды на способность наблюдать за всем одновременно, мы сразу же получили +3 к выдержке: теперь мисс Крофт не улетит в пропасть, потому что камера внезапно решила изменить направление. Управлять с помощью геймпада по-прежнему гораздо удобнее: так не приходится выворачивать пальцы левой (правой, если вы левша) руки, чтобы резко повернуть и прыгнуть на соседнюю платформу или отскочить от удара монстра. Геймпад пасует только в возможности точно прицелиться: поскольку из-за изометрии игра, по сути, двухмерная, автоприцеливания здесь нет. С другой стороны, модели монстров достаточно велики, чтобы по ним не промахнуться, а убойной силы оружия и патронов (кстати, боезапас для всех типов пушек общий, как в Deus Ex: Invisible War) хватает, чтобы просто зажать клавишу «огонь» и палить в разные стороны. Так иногда и приходится делать: прошли те времена, когда Лара отстреливалась от пары бенгальских тигров, нынче главному секс-символу игр надо отбиваться от целых выводков пауков, толп оживших скелетов и гигантских гуманоидов.

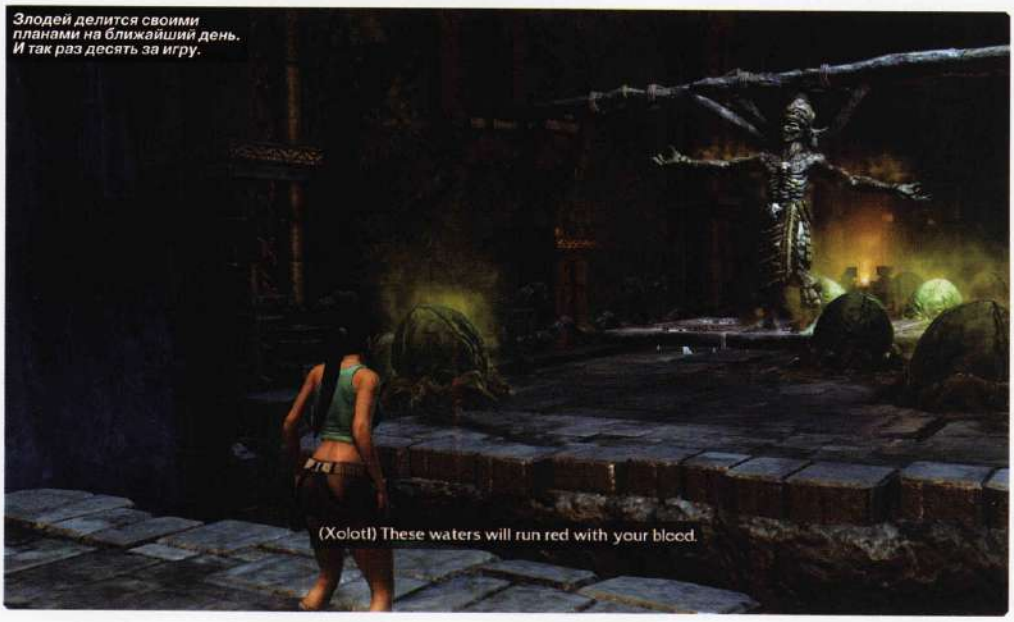
Еще у Лары есть бесконечные бомбы – с их помощью можно не только взрывать монстров, но и уничтожать ловушки и перемещать камни (как и раньше, их нужно ставить на каменные плиты, чтобы открывать двери). Некоторые схватки и вовсе превращаются в Alien Shooter: враги пачками прут со всех сторон, и Ларе приходится носиться по всей комнате, избегая вражеских атак, отстреливаясь от всякой мелочи и попутно ставя монстрам потолще бомбы под ноги. Ближе к середине игры в арсенале появляются пулемет и гранатомет, так что противников можно давить еще на подходах. С пополнением арсенала проблем нет: новое оружие

Местами игра крайне занудна: кому понравится расставлять по местам кучу шаров?

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Об истории Crystal Dynamics с ее создания в 1992 году и в последующие несколько лет лучше умолчать – по сути, студия спустила в трубу более 80 миллионов долларов, не сделав ни одной прибыльной игры. В 98-м практически обанкротившуюся компанию купила Eidos: благодаря сериалу Legacy of Kain разработчик не сделал себе имя, но зато получил в 2003 году задание на создание следующей части Tomb Raider. С тех пор Crystal Dynamics занимается исключительно играми о Ларе, а Lara Croft and The Guardian of Light стала первой попыткой отойти от канонического геймплея сериала.

НЕКОТОРЫЕ СХВАТКИ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ALIEN SHOOTER: ВРАГИ ПАЧКАМИ ПРУТ СО ВСЕХ СТОРОН, И ЛАРЕ ПРИХОДИТСЯ НОСИТЬСЯ ПО ВСЕЙ КОМНАТЕ.



Злодей делится своими планами на ближайший день. И так раз десять за игру.

Нередко придется отбиваться от врагов, одновременно уворачиваясь от струй огня и падающих камней.

Огнемет хорош ровно до того момента, пока не удается добыть автоматический дробовик.

можно не только найти на уровнях, но и получить за выполнение определенных задач.

НЕ ПРОСТО ДОСТИЖЕНИЯ

В отличие от большинства современных игр, где достижения сделаны для галочки, в Ларе выполнение определенных заданий дает ощутимые бонусы (правда, «бесполезные» Steam-достижения доступны и здесь). Задачи есть как стандартные – скоростное прохождение уровней, набор определенного количества очков, нахождение всех десяти красных черепков, так и более интересные: выбить из рук двух монстров щиты, взорвав грузовик, отключить ловушку за ограниченное время, наступить на скрытые плиты, пропрыгать по нескольким платформам, не свалившись на землю. За выполнение достижений дают как новые пушки, так и артефакты с реликвиями. Артефакты повышают те или иные характеристики Лары, которых всего четыре: скорость, защита, обращение с оружием и бомбами. Реликвии предоставляют еще более значимые бонусы: например, регенерацию здоровья и боезапаса, повышение урона оружия и радиуса действия бомб. Но работают реликвии только тогда, когда Лара набирает полную полоску энергии: ее дают за сбор драгоценных камней и убийство противников, но как только персонаж получает повреждения или умирает (по уровням щедро разбросаны точки сохранений, и после смерти вы возродитесь на ближайшей) энергия сбрасывается до нуля. Таким образом авторы стимулируют добиваться идеального прохождения уровней: активировав реликвию, достичь выхода можно не только значительно быстрее (а некоторые достижения завязаны на время), но и комфортнее: ракетница под действием бонуса реликвии на урон разносит с первого попадания практически всех монстров. Кроме того, за такие убийства дают больше очков, а это, помимо оружия, открывает новые костюмы для Лары.

ЗАГАДКИ ВО ТЬМЕ

Получить новое оружие, мощные артефакты и реликвии можно не только за достижения. На каждом уровне есть необязательные для прохождения комнаты, где спрятаны ценные предметы. Естественно, и задачи в опциональных помещениях сложнее: некоторые требуют хорошенько подумать (в аспекте такой аркадной игры – секунд 15), другие – активно жать на кнопки, чтобы не попасть в ловушку. Наградой же станет не только редкий предмет, но и удовольствие от решенной задачи – чуть ли не главное, ради чего мы вообще играем. Развлекут в сюжетной кампании и поединки с боссами. Не сказать, чтобы они были в чем-то уникальны (сколько тираннозавров истребила Лара за свою виртуальную жизнь?), но они разбавляют прыгательно-лазательную тематику свежими элементами и привносят дополнительный интерес в выполнение достижений. Попробуйте-ка убить всех противников, убегая от гигантской рыбы, или собрать все черепки в схватке с лавовым динозавром. Если не заморачиваться выполнением достижений, и однопользовательский, и кооперативный режим Lara Croft and The Guardian of Light проходится часов за 5-7, но разве ж это интересно? ■

ПОПРОБУЙТЕ УБИТЬ ВСЕХ ПРОТИВНИКОВ, УБЕГАЯ ОТ ГИГАНТСКОЙ РЫБЫ, ИЛИ СОБРАТЬ ВСЕ ЧЕРЕПКИ ВО ВРЕМЯ СХВАТКИ С ЛАВОВЫМ ДИНОЗАВРОМ.

Головы, изрыгающие пламя, вращаются, что делает прыжки по платформам вдвойне сложнее: в огне Лара погибает мгновенно.

ТАКАЯ РАЗНАЯ РАСХИТИТЕЛЬНИЦА

Загрузочные экраны и некоторые сюжетные заставки игры выполнены в стилизованном графическом стиле, напоминающем комикс. Решение, мягко говоря, странное, особенно учитывая то, что новых графических новелл о Ларе не было уже пять лет: в период с 1997 по 2005 год издательство Top Cow Productions выпустило 50 комиксов с расхитительницей гробниц в главной роли, и на этом история рисованной мисс Крофт закончилась. Правда, новая серия комиксов должна была появиться в 2007. Возможно, веселые картинки не за горами?

ПОХОЖЕ НА: Shogo, Mechwarrior
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный, многопользовательский на 2-8 игроков

Автор:
Иван Сапров

FRONT MISSION EVOLVED

ПРОВАЛЬНЫЙ ДЕБЮТ ЛЕГЕНДАРНОЙ СЕРИИ НА ПК

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Double Helix Games
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 3870
ИНТЕРНЕТ: www.frontmission-evolved.com

В игровом магазине делать практически нечего: главное определиться с предпочтениями (дробовик или автомат?), а уж потом можно просто менять уже имеющееся оружие на более современное. Тактика? Никакой!

Из-за творчества одиозного Майкла Бэя (Michael Bay) сегодня огромные роботы у многих ассоциируются, в первую очередь, с разноцветными машинками-трансформерами, их пафосным предводителем Оптимусом Праймом (Optimus Prime) и простоватой героиней Меган Фокс (Megan Fox). Новая Front Mission Evolved хоть и тоже делалась в Америке, но всей этой западной порнографии лишена: куда больше игра похожа на какой-нибудь серьезный японский мультсериал вроде Mobile Suit Gundam, где воинствующие мехи по политическим соображениям превращали друг друга в металлолом.

Лирическое отступление: сегодня почти все японские издатели одержимы страшной идеей сделать свои главные сериалы максимально американски-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	6.5
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	8.0

Временами бодрый экшн с роботами в главных ролях, где все враги быстро воспламеняются и от взрывов разрываются на куски.

Скучный сюжет; однообразный геймплей; отсутствие тактики. Это совсем не та Front Mission, которую следовало бы ждать.

ИГРАТЬ МОЖНО ТОЛЬКО ОТ САМОЙ СТРАШНОЙ СКУКИ. ИЛИ В СЛУЧАЕ ХРОНИЧЕСКОЙ ЛЮБВИ К ГИГАНТСКИМ МЕХАМ, ВЕДЬ АЛЬТЕРНАТИВЫ, НЕ СЧИТАЯ «БИТВЫ ЗА КИБЕРТРОН», ПОПРОСТУ НЕТ.

6.5
нормально

ми по духу. Это значит, что если триллер, то как «Техасская резня бензопилой», а если Данте, то с внешностью темнокожего паренька в пубертатный период. В этом смысле Evolved, новая часть Front Mission, переосмыслением которой занимается Double Helix Games, тоже не лишена безумств. Как сценарная основа здесь фигурирует конфликт враждующих группировок-государств со страшными аббревиатурами вместо нормальных названий, а на его фоне разворачивается сопливая трагедия о юноше-патриоте, который – для большей драмы! – вроде как потерял отца. Во всем остальном Double Helix Games аналогично пошла на риск: разработчики похоронили концепцию тактической RPG, и теперь Front Mission – это тупой, как «2025: Битва за Родину», экшн о роботах, которые скользят по земле, летают и уныло стреляют друг в друга из нескольких видов оружия одновременно.

MECH WARS!

В 2171 году на Земле по-прежнему идет война между несколькими группировками-государствами. Одна из них строит в Нью-Йорке космический лифт (на орбитальную станцию), на который в начале игры нападают террористы – они разрушают его вместе со всем городом. В ходе атаки на финансовую столицу США без вести пропадает отец главного героя, Дилана. Впоследствии юноша вступает в ряды вояк (добрых), чтобы в компании новых друзей отомстить за родителя.

Если перед разработчиками из Double Helix Games стояла задача сделать максимально простую в освоении, а может даже, тупую игру с претензией, они с ней справились на отлично. С Evolved, несмотря на кажущуюся необходимость играть тактически, а перед миссиями кропотливо настраивать собственных ванзеров с целью получить наиболее оптимальную модель, совладает даже восьмилетний ребенок. Уровни, например, представляются коридорами, а для большего удобства цель помечена маркером на радаре в нижнем углу экрана. Тактика в боях не нужна. Противники легко уничтожаются старым как мир, но проверенным методом «стреляй во все, что движется». Модифицировать своего робота действительно можно: разработчики добавили в новую Front Mission толстый редактор, однако на геймплее игровой конструктор почти не отражается. Ну ладно, немного отражается: робот с кучей оружия передвигается медленнее обычного. Точечная модель повреждения тоже почти незаметна: в хаотичных сражениях некогда целиться противнику в руку, проще взорвать его ракетами к чертовой матери, чтоб уж наверняка. Противостояния с боссами почти не отличаются от схваток с рядовыми врагами. Режим E.D.G.E., которому в игре уделяется преступно много внимания, на деле обыкновенный bullet time. Во всем этом, правда, нет ничего плохого. Даже основываясь на примитивной механике и, по сути, не предлагая ничего нового,

УПРАВЛЕНИЕ НА PC

Front Mission Evolved вышла не только на персональных компьютерах, но и, естественно, на приставках, но управляется игра как писишный эксклюзив. И неудивительно, ведь за плечами Double Helix Games огромный опыт в разработке игр одновременно для консолей и компьютеров, и ни разу разработчики не подвели. Тем более что для Square Enix сейчас важен каждый новый игрок, издательство просто не могло рисковать новыми геймерами из-за кривого управления.

В целом графика Front Mission Evolved выглядит сносно, а взрывы и вовсе по-хорошему впечатляют.

Все враги и цели помечены на радаре. В результате заблудиться невозможно.

Пешие миссии – настоящий ад. В таких случаях хочется выражаться табуированной лексикой.

Никакой системы укрытий разработчики не предусмотрели, приходится действовать по-старинке и, прячась от выстрелов, просто приседать рядом с какой-нибудь преградой. Компьютерная панель вполне сойдет.

Evolved остается не самым худшим выбором для любителей массивных роботов. И чем дольше играешь, чем больше в этом убеждаешься.

ВОЙНА БУДУЩЕГО

Причина вот в чем: картинные сражения роботов, а также тот самый конструктор, который мало влияет на характер игры, а присутствует, скорее, для галочки и потому что так было в прошлых сериях, первое время увлекают, как недавний телесериал о современном Шерлоке Холмсе, несмотря на примитивность происходящего на экране. А если примириться с однообразием и отсутствием искусственного интеллекта у противников (ну а чего с них взять – консервные банки же), от Evolved даже можно получить удовольствие, как от блокбастера. Вся игра построена следующим образом: долго-долго шагаем по какой-нибудь локации, натыкаемся на босса, сражаемся, снова шагаем, по пути к цели уничтожаем десяток неадекватных роботов, которые прыгают и скользят, сотню танков и турелей и парочку пехотинцев. По завершении каждой миссии оказываемся в специальном игровом магазине, где полученные в ходе выполнения задания деньги тратим на модернизацию собственного робота. Там можно поменять внешний вид ванзера, установить на него дополнительное оружие, повесить новую броню. Разработчики явно рассчитывали, что игроки станут по кусочкам собирать собственного меха, добиваясь идеальной сбалансированности, однако на деле все оказывается куда проще: нужно всего лишь вовремя менять старые пушки на своев-

В ХАОТИЧНЫХ СРАЖЕНИЯХ НЕКОГДА ЦЕЛИТЬСЯ ПРОТИВНИКУ В РУКУ, ПРОЩЕ ВЗОРВАТЬ ЕГО РАКЕТАМИ К ЧЕРТОВОЙ МАТЕРИ, ЧТОБ УЖ НАВЕРНЯКА.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Double Helix Games, созданная из остатков студий Shiny Entertainment и The Collective, кажется, нашла свою нишу: компания переделывает один японский проект за другим с учетом пожеланий издателей. Самая громкая игра новой студии – Silent Hill Homecoming, которая вышла два года назад. Не так давно разработчики выпустили и посредственный экшн по фильму G.I. Joe: The Rise of Cobra.

Эпизод пешего сражения с ванзером мог стать таким же ярким, как битва с Metal Gear, однако веселье заканчивается после пары выстрелов из ракетницы.

Здешний bullet time усиленно рекламируется самим героем во время игры. Идет видеоролик, и тут Дилан начинает: ребята, а я такое могу!

ременные аналоги да прокачивать броню. Для тех, кто даже этим заниматься не хочет, в новой Front Mission есть несколько готовых вариантов. Кстати, важный момент: в Evolved есть такой параметр, как мощность робота. Каждый вид брони, оружия или умения требует определенных затрат энергии: здесь главное не перегрузить машину, а то она не будет работать.

Периодически авторы новой Front Mission пытаются развлекать доисторическими методами (например, игрой в тир), однако 80% игрового времени приходится просто шагать, ну или скользить по уровням, стреляя во все живое. Компанию нашему персонажу часто составляют боевые товарищи, но кооперативный режим игры почему-то не предусмотрен. Зато есть возможность сразиться с реальными друзьями в мультиплеере. Сетевые режимы, правда, не отличаются оригинальностью, но это не такая уж огромная проблема. И теперь самое грустное: иногда разработчики зачем-то прерывают миссии на танке и заставляют бегать по уровням обыкновенным человеком, в эти минуты Front Mission превращается в самый заурядный экшн от третьего лица десятилетней давности. Прятаться в укрытиях, например, нельзя, а враги, как правило, сами лезут под пули или вовсе стоят столбами. Зачем понадобилось вставлять в игру пешие миссии, нам понять так и не удалось.

При всех своих проблемах Evolved остается не самой плохой игрой: да, это разочарование для поклонников оригинальных Front Mission, это во много раз хуже «Битвы за Кибертрон», которая хоть и сделана в несколько другом ключе, все равно является лучшей альтернативой, зато здесь можно стрелять из четырех орудий одновременно. А при соответствующем настроении другого и не надо. ■

На экране постоянно мелькает дружеский ванзер, но почему в Evolved нет кооператива – вопрос на миллион.

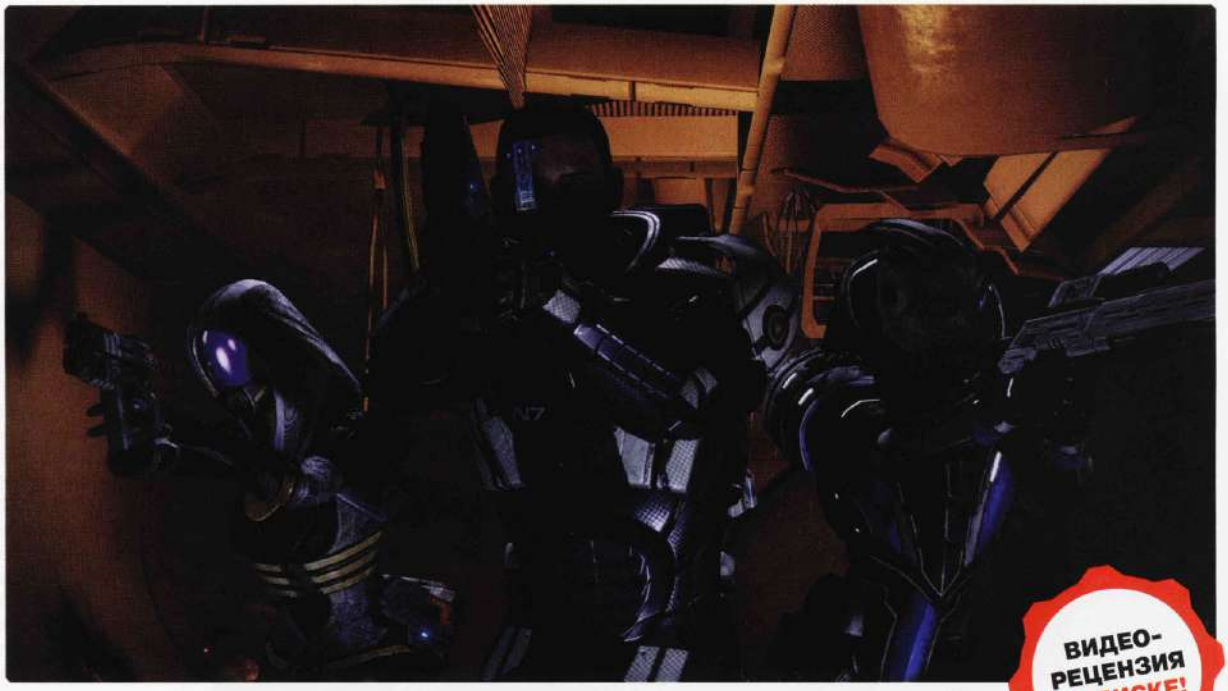
БИОГРАФИЯ РОБОТА

В этом году франчайзу Front Mission исполнилось пятнадцать лет. Первая часть игры вышла в далеком девяносто пятом для очень популярной в то время приставки SNES. Игра представлялась гибридом из пошаговой тактики и японской RPG. В центре внимания оказались огромные роботы, ванзеры, с помощью которых люди воевали за мир. За последние пятнадцать лет вышло четыре сиквела и несколько спин-оффов, однако, несмотря на внушительную армию поклонников, сериал Front Mission нельзя назвать финансово успешным. Прошлая официальная игра в серии, Front Mission 5, до Запада так и не добралась: Square Enix выпустила ее только в Японии, решив, что американцы и европейцы проект попросту не примут. У издательства на то были все основания: переведенная на английский язык Front Mission 4 была растиражирована ничтожным количеством копий, а результаты ее продаж смешны. При этом стоит заметить, что четвертая игра в серии оказалась настолько посредственной, что от нее отвернулись даже самые преданные поклонники линейки, а пятая часть, по общему признанию, считается шедевром. Отличительной чертой всех Front Mission всегда являлся сильный сюжет, который раньше любили сравнивать с Final Fantasy или Metal Gear Solid. Именно благодаря шикарной и профессионально поставленной истории – а вовсе не только пошаговому геймплею – игра обзавелась миллионной армией поклонников. В новой Evolved найти классный сценарий даже не надейтесь, здесь игра попытается вас занять преимущественно тупым процессом отстрела врагов, а что касается персонажей и их мотивов – кому сейчас до них есть дело? Впрочем, игровой процесс тоже стоит отнести к достоинствам сериала: львиную долю игрового времени геймерам приходилось проводить за модификацией собственных ванзеров с целью получения оптимальной модели. При этом свои параметры (и линейку жизни) имели все части тела: корпус, ноги, руки. Система попаданий была точечной. То есть, можно было выбирать, атаковать по корпусу вражеского меха или стрелять по ногам, чтобы противник не смог двигаться. Кстати, до недавнего времени франшиза Front Mission обходила стороной персональные компьютеры, с самой первой части игры серии появлялись исключительно на приставках. Нам же приходилось довольствоваться проектами разной степени паршивости, в которых зачастую и роботы на роботов были не похожи. Самым известным представителем меха-жанра на PC до сих пор остается Mechwarrior, насчитывающий в общей сложности четыре полноценных игры и еще десяток дополнений к ним. В этом году вышло переиздание последней на сегодняшний день, четвертой части сериала, а год назад было объявлено о перезапуске серии. О дате выхода новой Mechwarrior ничего неизвестно, по разработчики планировали выпустить ее еще в этом году, однако по ряду причин релиз сильно задерживается.

ПОХОЖЕ НА: Mass Effect, Gears of War, Star Wars: Knights of the Old Republic
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Игорь Ерышев

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С-СофтКлаб
РАЗРАБОТЧИК: BioWare
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 GT или Radeon HD 2900
ИНТЕРНЕТ: masseffect.bioware.com



ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ

MASS EFFECT 2: ЛОГОВО СЕРОГО ПОСРЕДНИКА

ВОЗВРАЩЕНИЕ БЛУДНОЙ АЗАРИ

Когда-то давно-давно, после выхода самого первого Mass Effect еще на Xbox 360, BioWare обещала потчевать игроков постоянными DLC. Но время шло, а на свет появились только Bring Down The Sky и Pinnacle Station. Фанаты приуныли – но напрасно. Эти посредственные дополнения, как выяснилось, были только закуской перед основным блюдом. Потому как к Mass Effect 2 менее чем за год вышло в 2,5 раза больше увесистых добавок уровнем выше. Настало время подвести некоторый итог и оценить старания компании Рэя Музики и Грега Зещука. Благо повод сам собой подвернулся – возвращение Лиары Т'Сони в «Mass Effect 2: Логово Серого посредника».

Погоня по Илиуму оказалась самой яркой сценой DLC.

СЕКРЕТЫ ИЛИУМА

Mass Effect, при всем уважении к франшизе, никогда не поражал воображение проработанным до мелочей сценарием. Постановкой и пафосом – возможно. Повествованием – никогда. В первой части был адекватный сюжет, пусть и предсказуемый. В сиквеле игрока ждал набор зарисовок, который можно объединить в «Шепард погиб, Шепард воскрес, Шепард снаряжает команду (90% игры) и дает прикурить коллекционерам (10%)». Это не плохо, но зачем же оставлять так много белых пятен? Например, откуда у «Цербера» генетический материал капитана «Нормандии»? Кто его нашел первым? Какой ценой? «Логово Серого посредника», последнее вышедшее на данный момент дополнение, обещало дать ответы на все эти «как» да «почему». Все предыдущие добавочные квесты, хорошие они или нет, были лишь побочными историями, не вносящими в сюжетную канву ничего нового, кроме персонажей. Выпускать комикс, поясняющий недосказанности, – это хорошо. Но что делать тем, кто комиксы не любит? Все, вроде бы, элементарно: играть в последнее DLC.

Однако, в отрыве от графических романов, сценарий кажется слишком поверхностным. Никаких внятных пояснений, никаких мизансцен (за редким исключением) – Т'Сони надо ловить «посредника», ей совсем не до разговоров! Поначалу эту прыть можно расценить как «разогрев». Но с середины начинается очевидное провисание (при этом объяснений по поводу произошедшего как не было, так нет), а в заключении речи идут больше о том, что случилось у нас на гла-

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 10
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

+ Высочайшая динамика происходящего; активное участие Лиары в сюжете; разнообразие; новые способы убить время и накопить капитал.

– Скомканный сценарий; вторая половина дополнения заметно медленнее первой; Т'Сони в команде остается не навсегда.

ОТЛИЧНОЕ ДОПОЛНЕНИЕ К ОТЛИЧНОЙ ИГРЕ, ПОДПОРЧЕННОЕ ТОЛЬКО СБИВЧИВЫМ РИТМОМ И НЕДОСКАЗАННОСТЯМИ В СЮЖЕТЕ.

8.5

очень хорошо

Ближе к финалу сюжетный коридор сужается до неприличных размеров.

зах, нежели о том, что осталось за кадром. Хотите знать предысторию? Доставайте комикс Mass Effect Redemption. Ещё обиднее то, что самый таинственный, самый хитроумный и опасный брокер в мире («Серый посредник» в русской версии) на экране проводит ровно 5 минут. Негусто, учитывая то, как им пугали что в первой Mass Effect, что во второй, как его представляли могущественным антагонистом и чуть ли не вторым архизлодеем серии после пожинателей. А тут – пшик, выноси готовенького. В одном авторов, впрочем, не упрекнешь – логово Посредника в кадре лицезреть придется часто.

ПОЛЕТЫ ВО СНЕ И НАЯВУ

Теперь, разобравшись с недостатками, можно с чистой совестью перейти к достоинствам DLC, благо их тут предостаточно. Главный из них очевиден – Лиара. В отличие от той болванки, что авторы заложили в основную игру, здешняя дочь Матриарха Бенезии хоть как-то, хоть чем-то, но напоминает ту двухсотлетнюю азари, которую мы так любили и лелеяли в первой части. Без изменений не обошлось, но все это можно списать на углубление характера: два года спасения трупа бывшего командира от зловещих наемников самой могущественной личности во вселенной и не так могут перекроить сознание юной (по

На десерт – немножко тривии о персонажах сериала.

РАНЕЕ В MASS EFFECT 2

За 10 месяцев, прошедших с выхода Mass Effect 2, у Шепарда появилось много способов убить время, ожидая приглашения в Mass Effect 3. Вспомним самые масштабные добавления в историю корабля Normandy SR-2 и его разношерстного экипажа.

Normandy Crash Site («Место крушения "Нормандии"»)

Одно из двух DLC, вошедших в состав коллекционного издания. Доступно бесплатно в Cerberus Network. Тут «Цербер» обнаружил координаты обломков первой «Нормандии» и решил, что её бывшему капитану они нужнее. Тот, в свою очередь, незамедлительно (или выждав какое-то время – зависит от игрока) отправляется на это подобие кладбища. Один. В «Месте крушения» наличествует всего одна небольшая локация, да и продолжительность у дополнения далека даже от стандартов сайд-квестов сериала, но сила аддона совсем не в этом. Вряд ли найдется фанат Mass Effect, который не захочет отдать должное первому межгалактическому кораблю Шепарда, пережить пару флэшбеков и даже поставить памятник экипажу судна. Плюс, тут можно набрать немного опыта (собрав жетоны погибших и раздав их семьям за кадром), что никогда не бывает лишним. Хотя нажива тут, как оказалось, не главное. Тоска по старому кораблю перетягивает одеяло на себя.

Оценка: 6.5

Zaeed («Заид»)

Второе DLC, вышедшее вместе с Mass Effect 2, как и первое, бороздит просторы «Сети Цербер» без бирки с наценкой. Название отражает всю его суть – к команде присоединяется охотник за головами по имени Заид Массани. Найти его можно на «Омеге», сразу в предбаннике локации. Старик без лишних вопросов запишется на участие в самоубийственной миссии… но все же поставит условие – помочь убить его бывшего партнера, Видо Сантьяго. Собственно, этим и придется заниматься в мини-дополнении. «Заид», конечно, побольше «Места крушения», но это не делает его лучше. Это лишь обычная миссия на получение лояльности члена партии, к тому же еще и короткая (без проблем пробегается за 20 минут). Постановка сцен, озвучка нового героя – все на высоте, но сценарий даже не слаб, он плох. В первую очередь потому, что Массани персонаж одномерный и скучный. Ему не сопереживаешь, он просто «крутой крутыш» с претензиями. Как и Crash Site, Zaeed можно использовать в качестве лишнего квеста для «прокачки» Шепарда на будущее. Только, в отличие от «Нормандии», «Заид» вызывает зевоту. Просто зачистка туннелеобразного уровня, без каких-либо излишеств. Спасибо, уже видели такое, да и не раз.

Оценка: 5.5

Firewalker («Файерволкер»)

Третье дополнение стало последним, которое можно скачать без оплаты. Вышло 23 марта 2010 года. После гибели «Нормандии SR-1», Шепард и Ко. остались без нормального средства передвижения – останки «Мако», вездехода из Mass Effect 1, можно увидеть на месте крушения первого корабля команды. BioWare заранее (ещё до выхода сиквела) анонсировала новый транспорт для отряда – Hammerhead. Ему и посвящен DLC под броским названием Firewalker. Всего там доступно 5 миссий, 4 из которых объединены общим сюжетом. «Цербер» посылает Шепарда найти исследовательскую команду, которая, по слухам, обнаружила очередной артефакт протеан, после чего пропала. Пикантности сценарию придает тот факт, что протагонисты во время приключений хранят молчание (изредка выговаривая простенькие фразы вроде «Бежим» и «Я это возьму»). Большая часть информации предоставляется через текстовые и звуковые дневники членов экспедиции. Сама же история проста, местами глупа и не застревает в памяти даже после прохождения. Дополнение «выезжает» (простите за каламбур) за счет динамичного и разнообразного геймплея. «Хаммерхэд» совсем не чета неповоротливому и плохо управляемому «Мако» – он быстр, резок и больше напоминает гоночный болид. Вооруженный, разумеется. Каждое новое задание не похоже на предыдущее, локации яркие, а от происходящего на экране иной раз даже дух захватывает. Загвоздка одна – сохраняться во время покатушек нельзя. Совсем. И заваленное под занавес задание приходится переигрывать с самого начала. В целом – очень неплохо и необычно.

Оценка: 7.0

О РАЗРАБОТЧИКЕ

BioWare

Уж кто-кто, а BioWare не нуждается в представлении. Знаменитая студия, основанная Рэем Музикой и Грегом Зещуком 15 лет назад (в феврале 1995 года), уже давно нашла свое место в истории игровой индустрии. Удивительно, но факт – за все время своего существования компания так ни разу и не оступилась по-крупному. Почти каждый проект разошелся огромным тиражом, получил высокие оценки прессы и породил собственную базу фанатов. Хотя кое-кто считает, что с 2003 года канадцы начали активно копировать самих себя (например, Jade Empire по сути является обрезанной Star Wars: KOtOR), студия умудряется оставаться на волне популярности. В частности благодаря мега-популярному сериалу Mass Effect. В 2007 году BioWare стала частью Electronic Arts, а Музика превратился в генерального директора и вице-президента последней.

Kasumi – Stolen Memory («Касуми – Украденная память»)

RPG без вора\воровки – не RPG. Вот и BioWare добавила в свою космическую оперу такого персонажа, Касуми Гото. Дополнение с ней вышло 6 апреля 2010 года по цене в 7 долларов (560 BioWare Points). Призрак посылает последнее досье с претендентом в «отряд самоубийц» Шепарда. Хитрая Касуми не отказывается пойти против пожинателей и коллекционеров, но ей нужно завершить одно опасное дело. С помощью капитана «Нормандии», разумеется. В целом «Украденная память» представляет собой то, чем должен был стать «Заид» – занятную историю с простым, но все же приятным героем в команде. Геймплейно «Касуми» недалеко ушла от остальных миссий на лояльность в игре (разговоры, перестрелки, красивый финал), но есть пара сцен, которые можно назвать даже изобретательными, вроде зачина, где придется изображать футуристического Джеймса Бонда. Чего-чего, а стрелять, находясь в парадном костюме, в Mass Effect нам ещё не доводилось. Традиционная ложка дегтя – это скоротечность DLC. Раз-два – и Гото сидит в «Нормандии», готовая идти против других воров уже межгалактического калибра. К тому же после столь необычного «Файрволкера», хотелось чего-то поинтереснее. Касуми, как и Массани, не особо разговорчива, зато её особая способность гораздо полезнее косых зажигательных гранат.

Оценка: 7.5

Overlord («Властелин»)

Предпоследняя и, пожалуй, самая неоднозначная добавка к Mass Effect 2 вышла в июне по цене во все те же 7 долларов.

Как мы уже знаем, эксперименты «Цербера» до добра обычно не доводят. Поэтому, наверное, никто не удивился, что их экспериментальный искусственный интеллект (VI) вышел из-под контроля на какой-то отдаленной планете. На разведку посылают капитана Шепарда (единственный агент группировки, не иначе) – и вскоре он узнает поистине ужасающие подробности трагедии. «Властелин», вполне возможно – самое длинное дополнение к Mass Effect 2. Но это не совсем тот случай, когда большая продолжительность – достоинство. Сюжет в первый час толком не просыпается (копирование System Shock не считается), попытки запугать шумом вызывают раздражение, а перестрелки с гетами быстро начинают утомлять и превращаются в самоцель. Даже потуги оживить события (вроде прыжков через лаву на «Хаммерхэде»), проваливаются из-за исключительной нудности происходящего. Но в последние 15-20 минут ситуация резко выправляется – сценарий обрастает деталями и эмоциями, персонажи обретают объем, а дизайнеры решают блеснуть и внедряют в игру совершенно новый визуальный стиль. Это оживляет Overlord, позволяет вникнуть в историю невероятной жестокости и эгоизма, словно пришедшую из фантастического телесериала 90-х… Но только в конце. А до него надо дойти сквозь утомительно частые бои с одинаковыми противниками и постоянные нечленораздельные крики в колонках. В таких условиях разглядеть потенциал невероятно сложно. Финал шикарен, все остальное довольно посредственно.

Оценка: 6,5

LAIR OF THE SHADOW BROKER ВОБРАЛО В СЕБЯ ВСЕ ЛУЧШЕЕ, ЧТО БЫЛО В ПРЕДЫДУЩИХ DLC.

меркам расы) девушки-археолога.

Хотя даже после этого она не потеряла своего очарования и остроумия. Большая часть диалогов между ней и Шепардом – это чистейшее цитирование классики приключенческих боевиков вроде «Индианы Джонса» или «Звездных войн». Тогда как второй компаньон (в партии обычно находятся три члена за раз, если кто забыл) держит рот на замке, эти двое то и дело кидаются смешными репризами («Шепард, грузовик!» «Вижу…» «ГРУЗОВИК!» «Да вижу я!»). Это чуток выбивается из общей атмосферы дополнения, но ни в коем случае его не портит. Более того – оживляет немного унылую вторую половину эпизода, где толком и посмотреть не на что, кроме серо-коричневых стен и на редкость красивого неба.

В первой просто нечего разбавлять, ибо разнообразие всего и вся вызывает головокружение. Тут и исследование местности на предмет улик (квест!), и яростные перестрелки (боевик!), и даже… погоня на летающих авто по городу! Вот уж чего не ждешь от двухчасового дополнения, так это подобных откровений.

Плотность событий настолько высокая, что невольно начинает казаться, будто перед нами футуристическая версия сериала «24 часа». Неожиданные (увы, только для наивного Шепарда) повороты, эпичные поединки, мощная музыка, потрясающая озвучка и режиссура… Да уж, какие там пояснения «что» да «почему», как бы в пресловутый грузовик на полной скорости не влететь!

Как и все хорошее, «Логово» сравнительно быстро кончается. Авторы, конечно, принуждают не покидать игру досрочно с помощью пары новых развлечений и гигантской базы данных на всех компаньонов и знакомых (неожиданные подробности об их личной жизни – рай для папарацци), но это уже просто вишенки на торте. Очень вкусном торте, которому не хватило лишь одного – целостности. Начало истории настолько резкое и мощное, что мозг (и руки) требуют всего остального в том же духе. Оговоримся, что вторая половина по-своему хороша. Просто динамика там немного страдает.

БЕСКОНЕЧНАЯ ИСТОРИЯ

«Логово» – лучшее продолжение истории Mass Effect 2 из всех ныне существующих (см. врезки). Более того – оно вобрало в себя все то хорошее, что было в предыдущих дополнительных главах: потрясающую динамику, завидное разнообразие и чувство ностальгии по временам, когда Лиара появлялась в команде не только по праздникам.

Можно много укорять BioWare за выход этого DLC (поначалу миссию с Посредником хотели «ввернуть» в январский релиз; не успели и запустили лишь в сентябре по цене в 10 долларов), но одно они точно продумали – такие добавки постоянно возвращают интерес к основной игре. Если вдуматься, это даже странно – коллекционеры побеждены, давно прошли заключительные титры, а Шепард и не думает отдыхать и каждые два месяца находит новое приключение на свой корабль и экипаж. И зачем нам Mass Effect 3, если вторая часть так и требует подзаголовка «Бесконечная история»? ■

Местами «Логово» начинает напоминать Alpha Protocol.

ПОХОЖЕ НА: Mafia 2, Just Cause 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Кирилл Перевозчиков

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ

MAFIA 2: JIMMY'S VENDETTA

ПЕРВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ MAFIA 2 – ХУЖЕ, ЧЕМ МОЖНО СЕБЕ ПРЕДСТАВИТЬ

ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ: 2K Games
РАЗРАБОТЧИК: 2K Czech
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800GT или Radeon соответствующего класса
ИНТЕРНЕТ: www.mafia2game.com

Про Mafia 2 было сказано много, и немало сломано копий – в том числе и в дорогой редакции. Кто-то находил сюжет гениальным, а кто-то – посредственным. Кто-то жаловался на искусственность города, кто-то, напротив, восхищался его красотой. Истина, как обычно, находилась где-то посередине – хотя одна вещь, с которой никто не решался спорить, все-таки существовала. У Mafia 2 был колоссальный потенциал для DLC.

Тем обиднее, что первое серьезное скачиваемое дополнение, Jimmy's Vendetta, оказалось всем тем, чего мы меньше всего ожидали от Mafia 2: 2K Czech решили сделать из игры самый настоящий GTA-клон, в худшем смысле этого слова.

Без зеркальных авиационных очков Джимми выглядит не так брутально.

ПОБЕГ ИЗ ТЮРЬМЫ

Никакой внятной сюжетной завязки у аддона нет – ее стоит искать в PS3-версии Mafia 2, в которую вошел набор миссий The Betrayal of Jimmy. Тогда станет понятно, кому Джимми мстит, за что и почему. Ах да, Джимми. Не самое подходящее имя для лысого здоровяка в темных очках, но делать нечего – после короткого видеоролика он сначала сбегает из тюрьмы (три одинаковых драки с одинаковыми охранниками), а потом начинает методично мстить своим обидчикам – и так до победного конца. Вот и весь сюжет, вот и вся мотивация. В аддоне тридцать (очень коротких) миссий, и все содержание истории умещается в два видеоролика – вступительный и заключительный. Что же происходит между ними? Одни из самых скучных и банальных миссий в истории «Мафии».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★ 5.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★★ 9.0

Доставшиеся по наследству от Mafia 2 город, перестрелки, машины и музыка. Динамическая смена дня и ночи.

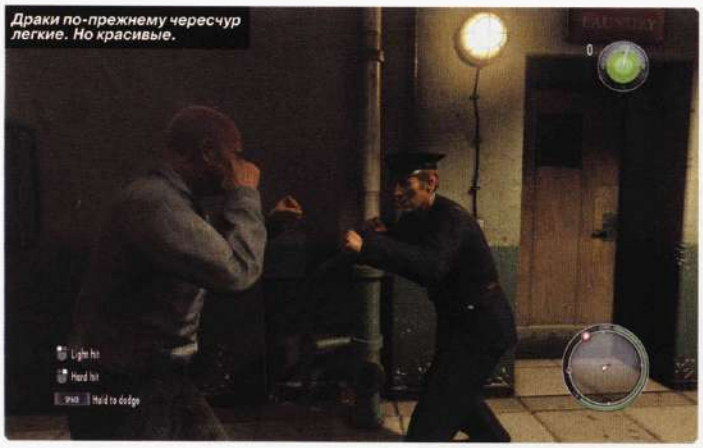
Полное отсутствие какого-либо внятного сюжета, скучнейшие, повторяющиеся миссии по угону автомобилей, откровенно плохой баланс.

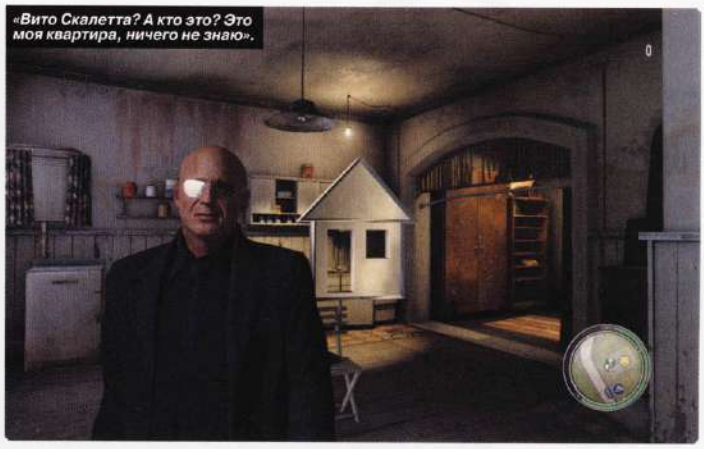
ВСЕ, ЧТО В MAFIA 2 БЫЛО ХОРОШО, ЗДЕСЬ ЛИБО ХУЖЕ, ЛИБО ПОПРОСТУ ОТСУТСТВУЕТ. В УТЕШЕНИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПРЕДЛАГАЮТ НАСЛАДИТЬСЯ 30 БЕЗДАРНЫМИ МИССИЯМИ БЕЗ СВЯЗНОГО СЮЖЕТА.

5.5
посредственно

БАЛЛАДА О ДЖИММИ

Взорвать несколько автомобилей, убить десяток плохих парней, угнать автомобиль и отвезти его в конспиративный гараж на другом конце города... Вы уже начали зевать? Не спешите: у каждой миссии есть таймер, по истечении которого наступит game over. Чем быстрее Джимми совершил свой акт мести, тем больше специальных внутриигровых очков он получит. Также очки теперь начисляются за убийства, хэдшоты, взрывы и даже дрифтинг – в общем, за все то, что


Драки по-прежнему чересчур легкие. Но красивые.


«Вито Скалетта? А кто это? Это моя квартира, ничего не знаю».

мы так любим делать. Есть общая таблица рекордов – эту идею 2K Czech подсмотрели у Rockstar Games в The Ballad of Gay Tony – но толку от нее не так много. Все это в теории должно было придать игре темпа и аркадности – но в итоге повторяющиеся миссии вместо того, чтобы постепенно утомлять, начинают раздражать уже с самого начала.

ПОТЕМКИН СИТИ

Город, за который мы так игру любили (он был потрясающе красивый!) и ненавидели (но не слишком живой и созданный из картонных декораций), выглядит еще более искусственным: в Jimmy's Vendetta есть динамическая смена дня и ночи, которая смотрится даже хуже, чем в GTA 4, а машины и пешеходы, кажется, повторяются на улицах даже чаще, чем в оригинальной Mafia 2. Никаких изменений в игровой мир разработчики вносить не стали (аддон весит смехотворные 300 мегабайт) – тюрьму для вступления спокойно перенесли из оригинальной игры, так же поступили и с остальным городом. Более того, Джимми даже живет в той же самой в квартире, где когда-то жил (или будет жить?) Вито Скалетта. Теперь там вращается омерзительный значок сохранения игры.

ОГРАНИЧЕННЫЙ БЕСПРЕДЕЛ

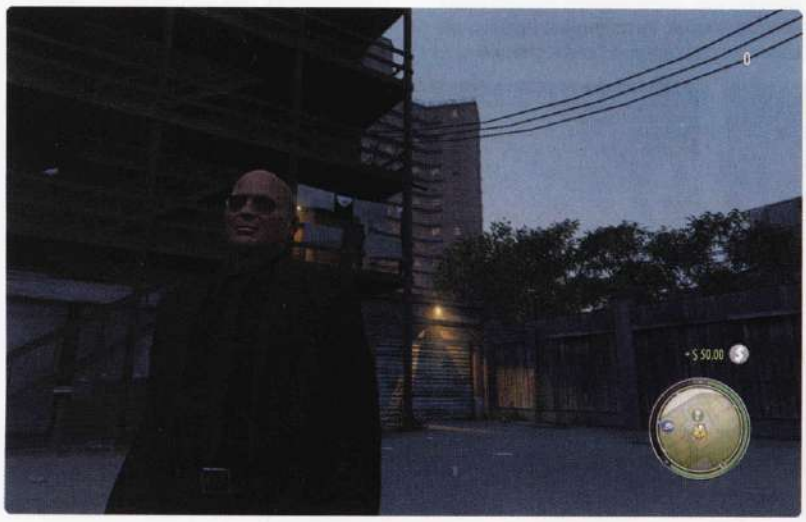
Научившись некоторым базовым криминальным приемам в Mafia 2, мы решили попробовать их на прочность в «Вендетте Джимми» – изо всех сил грабили магазины, угоняли машины и устраивали тот самый беспредел, который всегда так уместно смотрелся в качественных GTA-клонах вроде Saint's Row 2 и, чего уж там, в самой GTA. В Mafia 2: Jimmy's Vendetta такие действия выглядит максимально нелепо и почти не ведут к каким-либо последствиям: игра просто-напросто не умеет играть сама в себя. Выбежав из только что ограбленного магазина, вы сталкиваетесь нос к носу с прибежавшим на шум копом... и спокойно проходите мимо, улыбаясь ему в лицо. Добежав до точки окончания или начала миссии, вы сбросите любую погоню, игра немедленно отпустит вам все возможные и невозможные грехи – то же самое работает и при простом сохранении.

ПЕРВЫЙ БЛИН?

Jimmy's Vendetta – прекрасный пример того, как не надо делать загружаемые дополнения. При наличии определенной одержимости второй «Мафией», играть в него, конечно, можно – взрывов, погонь и агрессивных врагов здесь более чем достаточно. Проблема в том, что в игре отсутствует абсолютно все остальное. Сюжет, персонажи, какие-либо минимальные изменения в игровом мире – все это осталось сильно за кадром. Разработчики предлагают расслабиться и получать удовольствие от угона выкрашенных в синий цвет пикапов. Но мы, пожалуй, подождем другое недавно анонсированное дополнение – Joe's Adventures – про приключения Джо Барбары в те времена, когда Вито сидел в тюрьме. Там, вы не поверите, обещают сюжетные ролики. ■

JIMMY'S VENDETTA – ПРЕКРАСНЫЙ ПРИМЕР ТОГО, КАК НЕ НАДО ДЕЛАТЬ ЗАГРУЖАЕМЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ.

Угонять пикапы предстоит в промышленных количествах.

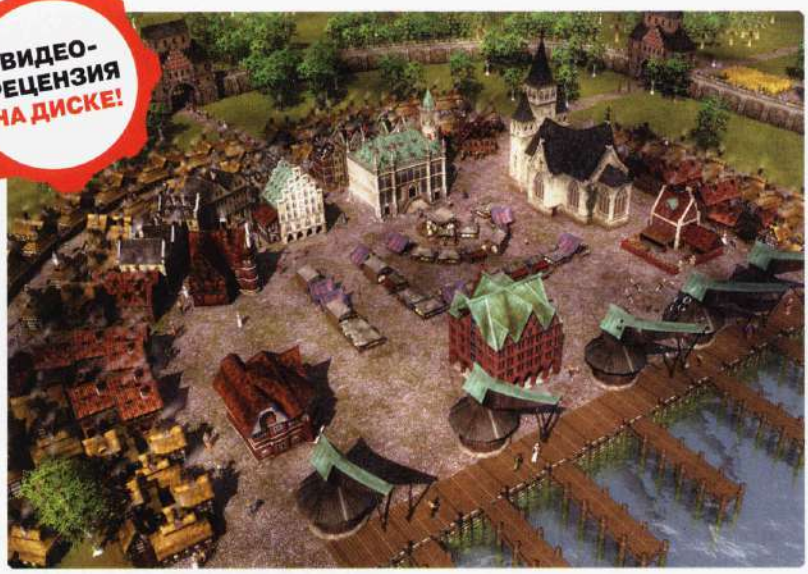

Вот в этой подворотне и начинается Jimmy's Vendetta.

Машины в игре по-прежнему взрываются исключительно красиво.

ПОХОЖЕ НА: Tortuga: Pirates of the New World, Port Royale
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Дмитрий Карасев

ВИДЕО-РЕЦЕНЗИЯ НА ДИСКЕ!



- **ЖАНР:** Strategy
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Kalypso Media
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaming Minds Studios
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** средние, видеокарта уровня GeForce 6 и Radeon X1000
- **ИНТЕРНЕТ:** www.patrician4.com

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА	★★★★★★★½ 7.5
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★½ 6.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★ 6.0

Это все же новая Patrician, пусть и в урезанном варианте; трехмерная картинка смотрится неплохо.

Крайне неудачный интерфейс, чрезмерная быстротечность игры, нет мультиплеера, для стабильной работы нужно ставить патчи.

НАДУВНАЯ ЛОДКА ВЗАМЕН РОСКОШНОГО ФРЕГАТА. ПЛАВАТЬ МОЖНО, НО НЕДАЛЕКО И НЕДОЛГО.

6.5
нормально

PATRICIAN 4

НА МЕЛИ

У нас были большие сомнения в том, что фрегат Patrician доберется до своего четвертого порта целым и невредимым. Во-первых, смена команды и судовладельца – для хардкорных экономических стратегий такое, как правило, заканчивается плохо. Во-вторых, неприятная история с немецким изданием, вышедшим парой недель раньше и затонувшим под градом фанатской критики и собственных багов. Но теперь можно вздохнуть с облегчением – все оказалось не так уж плохо.

КТО ХОЧЕТ СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ?

Взобравшись на верхнюю палубу Patrician 4 и впервые встав к штурвалу, вы и вовсе не обнаружите отличий от тех времен, когда на судне заправляли матросы из Ascaron. Все осталось по-прежнему – Ганза, северное побережье Европы, горсть монет в кармане и амбициозные планы в голове. Начиная владельцем одной убогой шхуны, вы должны сколотить себе внушительный капитал, стать мэром родного города, а в перспективе – главой всего ганзейского союза.

Как и прежде, ваш путь из грязи в князи состоит из нескольких этапов. Поначалу мы, высунув язык, мотаемся из города в город в поисках наиболее выгодных сделок. Экономическая система проста и понятна: если Стокгольм специализируется на металлургии, значит, здесь всегда можно набить трюмы дешевым железом. Главное – обеспечить подвоз сырья, необходимого для производства (благо местные заводы готовы покупать его втридорога).

Конечно, на пути к богатству вас ждет немало проблем – тут и пираты, и козни конкурентов, и колебания цен... Но кто не рискует, тот не торгует шампанским, верно? Череда удачных сделок – и вот под нашим началом уже целая флотилия, а наемные капитаны сами водят суда по тщательно выстроенным торговым маршрутам. Пора заняться выдвижением себя любимого в городское начальство.

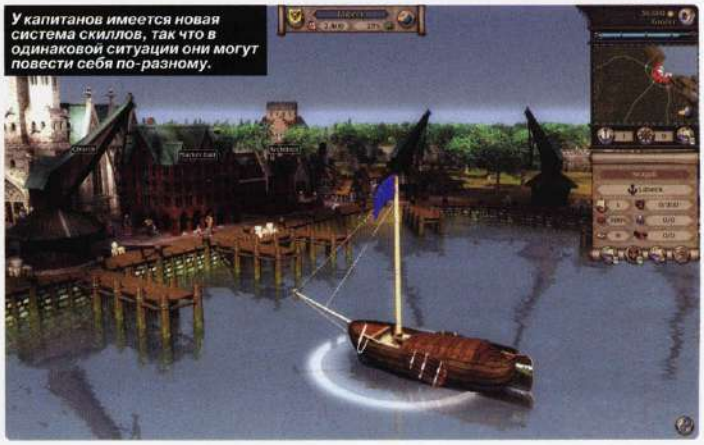
Способов завоевать симпатии публики достаточно: обеспечение города всем необходимым, выполнение прямых заказов на доставку «Х бочек специй», строительство необходимых зданий... Можно, в конце концов, просто зайти в церковь и пожертвовать тысячу-другую на общественные нужды. Глядя на ваши заботы, местные жители непременно отблагодарят вас своей поддержкой. А там и другие города захотят под вашу опеку – и вскоре вас можно будет поздравлять со вступлением в должность Главы торгового союза.

МЕЛКО ПЛАВАЕТЕ!

На мелководье Patrician 4 держится не хуже своих именитых предшественников. Проблемы начнутся после того, как вы, освоившись за штурвалом, радостно крикнете «Полный вперед!». Вот тут-то и выяснится, что корабль, собственно, уже приплыл. Судно, построенное Gaming Minds Studios, просто не приспособлено для плавания в глубокой воде.

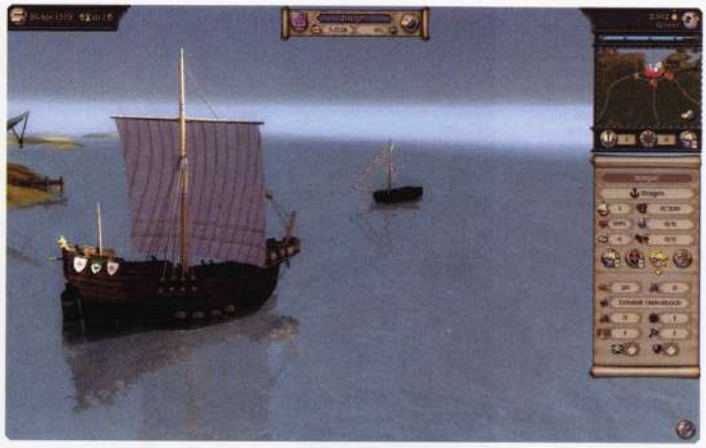
В той же Patrician 3 было множество мелочей, которые и делали ее Patrician 3. Там можно было вытворять то и се, пятое и десятое – к примеру, самостоятельно открыть Америку и наладить торговлю с индейцами. Там был, наконец, сюжет, пусть и заключенный в короткие сообщения. В Patrician 4 есть только обучающая

Patrician 4 не обременена лишними режимами игры: после краткого курса обучения вас отправляют в свободное плавание – в прямом и переносном смысле.



У капитанов имеется новая система скиллов, так что в одинаковой ситуации они могут повести себя по-разному.

Вот, господа разработчики, отличный пример того, каким не должен быть интерфейс в Patrician.


Брать суда на абордаж больше нельзя – только принуждать их сдаться, перебив всю команду (и не спрашивайте, кто же именно после этого будет сдаваться).

ТЕПЕРЬ ВСЕ МАНИПУЛЯЦИИ ПРИХОДИТСЯ ПРОВОДИТЬ ВРУЧНУЮ, ОТРАБАТЫВАЯ И ЗА КАПИТАНА, И ЗА ШТУРМАНА, И ЗА КАНОНИРОВ.

кампания, после которой – торговля ради торговли и политика ради политики. Дополняет эту проблему то, что Gaming Minds Studios перетряхнули баланс в сторону упрощения игры. Менее зубастые конкуренты, заранее подсвеченные зеленым выгодные сделки... Раньше каждый золотой давался вам потом, кровью и мозолями от калькулятора, а теперь уже через несколько часов игры (на среднем уровне сложности) в вашем распоряжении будет приличная флотилия и внушительная сумма золотом. Которую можно тупо обменять на репутацию в церкви, не заморачиваясь окольными путями к популярности.
Как результат – конец вашего плавания наступает неожиданно быстро. Учитывая отсутствие мультиплеера, все, что вам остается, – это вернуться к началу маршрута и пройти его еще раз.

УПРАВЛЕНИЕ ЧЕРЕЗ ХВОСТ

Надо отдать Gaming Minds Studios должное – град критики, обрушившийся на немецкое издание, разработчики приняли к сведению, и к европейскому релизу успели провести хотя бы косметический ремонт. Но все равно недостатки в конструкции Patrician 4 то и дело бросаются в глаза. Например, морские сражения остаются источником головной боли – исключительно за счет того, что теперь все манипуляции приходится проводить вручную, отрабатывая и за капитана, и за штурмана, и за канониров...
Кажется, весь обновленный интерфейс Patrician 4 создавался именно с таким расчетом, чтобы не дать вам расслабиться и заставить больше работать мышью. Помните удобную систему покупки/продажи грузов? Теперь товары не умещаются на один экран, и приходится листать окно вручную. А вместо возможности прямо указать, сколько именно бочек пива отгрузить в трюмы, у нас есть специальный ползунок... который тоже нужно таскать туда-сюда вручную. Мелочи, конечно, но накапливается их слишком уж много.
Отдельных нестыковок тоже достаточно. Вот, к примеру, не хватает в городе материалов для строительства – взять их напрямую с собственных складов не получится. Сначала продайте их муниципалитету, и еще не факт, что он пойдет на затеянную вами стройку.

ПЛАВАНИЕ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Что можно сказать по итогам осмотра судна? Трудами Gaming Minds Studios мы получили упрощенную версию Patrician. Как продолжение знаменитого сериала, это – безусловный шаг назад. Как самостоятельная игра – средней руки экономическая стратегия, на которую не жаль потратить пару вечеров. Как перспектива на будущее – возможность для Gaming Minds Studios воспользоваться шансом исправить свои ошибки. ■

Трехмерные города выглядят неплохо. Но вблизи становится очевидно, что они населены людьми из разноцветных треугольников.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Все началось одной грозовой ночью в апреле 2009 года, когда компания Ascaron Entertainment – создатель линейки Patrician – вынуждена была объявить себя банкротом. Все принадлежавшее ей имущество было выкуплено издательством Kalypso Media (за исключением Sacred, доставшейся Deep Silver). Спустя пару месяцев руководители Kalypso пригласили к себе нескольких бывших сотрудников Ascaron, не успевших разбежаться по другим студиям, и предложили им заняться привычным делом – созданием очередной Patrician. Так на свет и появилась Gaming Minds Studios.

Строительство в «своем» городе окупается отнюдь не всегда, зато приносит вам дивиденды в виде симпатий горожан.

Красные и зеленые точки рядом с каждым товаром показывают, насколько выгодно его продавать или покупать в этом городе.

ПОХОЖЕ НА: Portal
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Иван Сапров

На одном из первых уровней разработчики демонстрируют все богатство собственной фантазии: они просят испачкать шар в масле, а потом подпалить его с помощью костра по соседству, чтобы в итоге поджечь один фитиль. По смыслу – полный бред, зато как геймдизайнерская находка это кажется оригинальным.

THE BALL

ШУТЕР-ГОЛОВОЛОМКА С ПРЕТЕНЗИЕЙ

ЖАНР: First-Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ: Tripwire Interactive
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: Акелла
РАЗРАБОТЧИК: Teotl Studios
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 8800 или Radeon 4850
ИНТЕРНЕТ: www.theballthegame.com

Больше всего The Ball похожа на неудавшуюся попытку бесславных разработчиков доказать, что даже они могут делать качественные нестандартные проекты в духе Portal. Результат, правда, оказался противоположным: мы еще раз поняли, что экспериментировать с сугубо компьютерными жанрами без печальных последствий под силу только команде Гейба Ньюэлла.

Teotl Games все равно стоит похвалить: они сделали игру такого уровня, до которого отдельным восточноевропейским разработчикам нужно лет десять пахать. И все это – малыми силами: один из двух дизайнеров уровней в команде, например – вчерашний школьник, который осваивал level-дизайн по книжкам. Здесь есть неплохие уровни и иногда встречаются интересные игровые ситуации, над которыми и вправду нужно посидеть и подумать. Но всего этого очень мало, и в целом от минутных просветлений The Ball намного интереснее, к сожалению, не становится.

Дебютная работа людей из Teotl – это экшн-пазл, где, бегая по унылым пещерам и катакомбам, нужно решать простенькие головоломки. При этом весь геймплей основывается на применении в различных ситуациях гигантского шара, который притягивается или, напротив, отталкивается специальной гравипушкой. Сюжет игры напоминает фильмы, которые регулярно крутили по «кабельному» лет двадцать назад: главный герой, археолог по профессии, где-то в Мексике в ходе своих исследований в буквальном смысле проваливается под землю, в катакомбы древней цивилизации. Там он находит аналог гравитационной пушки, который и притягивает к себе тот самый шар. А дальше выяс-

Даже такой полупрозрачный шар слегка загораживает обзор, правда в игре на это не обращаешь внимания.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★ 7.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Детям до восьми лет The Ball поможет развить логику. Остальным – просто убить несколько часов.

Авторы зачем-то бросили своего героя в невзрачные катакомбы, где ну очень скучно: монстры появляются только в исключительных случаях, а неоригинальные головоломки тоску не развеивают.

THE BALL ДО УРОВНЯ PORTAL ТАК ЖЕ ДАЛЕКО, КАК ГАЗЕТЕ «КОМСОМОЛЬСКАЯ ПРАВДА» ДО СТАТУСА ДЕЛОВОЙ ПРЕССЫ. НО ЕСЛИ ОТКАЗАТЬСЯ ОТ СРАВНЕНИЙ, ПРОЕКТ ОТ TEOTL STUDIOS МОЖЕТ И ПРИЙТИСЬ КОМУ-НИБУДЬ ПО ДУШЕ.

6.0
нормально

Шутка юмора: сбив колонну, логично было подумать, что монстры попадают вниз и погибнут, но этого не произошло. Они, правда, все равно погибли, но как – мы вам не скажем.

СТРУКТУРОЙ THE BALL КОПИРУЕТ PORTAL: ПОЧТИ НА КАЖДОЙ ЛОКАЦИИ ЕСТЬ ГОЛОВОЛОМКА, КОТОРУЮ НУЖНО РЕШИТЬ, ЧТОБЫ ПРОЙТИ ДАЛЬШЕ.

няется интересное: шар этот непростой, а, во-первых, наполовину золотой, а во-вторых, является священным артефактом, обладающим мистической силой. Накал страстей чувствуете? Вот и мы тоже нет. О сюжете не вспоминаешь от ролика к ролику, которых здесь, кстати, преступно мало. Интригу поддерживает разве что молчаливый вождь, который вслед за героем бегает по уровням и разными подсказками помогает ему в сражениях с мистическими тварями.

КРУТИТСЯ ШАР ГОЛУБОЙ

Структурой The Ball копирует Portal: почти на каждой локации есть головоломка, которую нужно решить, чтобы пройти дальше. При этом в изяществе и изобретательности разработчики из Teotl уступают коллегам из Valve: большая часть задачек сводится к пошлому нажатию кнопок, а главная проблема остается в том, чтобы эти кнопки найти. Кнопки бывают двух видов – на одни нажимает сам герой, другие взаимодействуют с шаром. Иногда давить их нужно одновременно. Изредка попадаются действительно интересные головоломки: на одном из уровней шар притягивается под самый потолок подвижными магнитами. Нам с помощью специальных кнопок нужно перемещать шар от одного магнита к другому, пока артефакт не пересечет весь зал. Все это напоминает древние Resident Evil и навевает ностальгические чувства. В других редких случаях шар используется как таран, тягач, двигатель для транспорта. Но чтобы добраться до интересной головоломки, приходится долго бегать по однотипным коридорам и выполнять рутинные задачки. В процессе вас обязательно посетит желание выключить игру, а в итоге останется впечатление, что свой дебютный проект разработчики специально раздули до пяти часов игрового времени. При этом в начале кампании встреч с монстрами и демонами практически не будет – в Teotl сделали ставку на решение головоломок, и, будь их воля, боевых сцен в The Ball не было бы совсем. А вот с середины мистические твари начнут атаковать страшными силами. Никакого оружия, кроме гравипушки с шаром, у героя нет: единственный способ разделаться с противниками – раздавить их священным артефактом. В связи с этим возникает много проблем: шар легко может где-нибудь застрять, его вообще могут на время отобрать у игрока, он не моментально возвращается, приходится ждать и натурально бегать от противников – все это не лучшие качества экшн-игры.

Режим Survival, о котором мы хорошо отозвались месяц назад, теперь кажется лучшим развлечением в игре: в отличие от сюжетной кампании, где большую часть времени приходится бродить по локациям, здесь все время что-то происходит. А именно – волнами на игрока нападают монстры. Цель – давить их шаром, пока все не передохнут. Одним «артефактом» здесь, правда, не обойтись – слишком много тварей – но на уровнях расставлены ловушки, которые можно использовать против врагов.

Выбрав для своей дебютной игры жанр «шутер-головоломка», в Teotl, наверно, понимали, что их проект неизбежно будут сравнивать с Portal, так что разработчики The Ball попробовали максимально дистанцироваться от игры Гейба Ньюэлла. В результате вместо научно-фантастического сеттинга здесь катакомбы древней цивилизации, вместо болтливого искусственного интеллекта – молчаливый вождь, а вместо тортика – мартышки. Но влияние Portal на авторов новинки все равно чувствуется, хотя бы потому, что если катакомбы, вождя и мартышек заменить лабораторией, AI и кондитерским изделием, получится не самая удачная пародия на игру от Valve. Которой, впрочем, можно убить несколько часов свободного времени, если этого времени очень много. ■

О РАЗРАБОТЧИКЕ

Teotl Studios – это команда энтузиастов, которые в какой-то момент просто решили сделать хорошую модификацию к Unreal Tournament 3. Показав ее на конкурсе Make Something Unreal и выиграв там приз, юные разработчики захотели превратить свой мод в полноценную игру. Долгое время проект разрабатывался без поддержки издателя: и это, в общем-то, заметно – сделать по-настоящему классную игру талантам помешало только отсутствие опыта. Так что с нетерпением ждем следующего анонса: может быть, во второй раз они смогут полностью раскрыть свои способности, а какая-нибудь богатая компания поддержит их финансово.

Внутри древних катакомб располагаются настоящие деревни с дворцами. Бегать по ним, правда, все равно неинтересно.

Так работает одна из ловушек в Survival: шар как магнит притягивает к себе копья, а потом, если нажать специальную кнопку, стреляет ими, убивая всех в округе.

Иногда разработчики сажают нас в какой-нибудь транспорт вроде вагонетки. Никакой смысловой основы за этим нет.

ПОХОЖЕ НА: Tetris, Tower Defence, Zuma
РЕЖИМЫ ИГРЫ: многопользовательский на тысячи игроков

Автор:
Андрей Окушко

Хотите себе дроида? Купите в магазине. Правда, за аналог R2-D2 придется платить реальными денежками, ассортимент для «халявщиков» не впечатляет.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★★★☆ 6.5
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★☆ 7.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★★★★ 8.0

Простенькие мини-игры практически на любой вкус и знакомая многим с детства атмосфера известной вселенной «Звездных войн».

Большая часть контента платная, а ведь подобных развлечений в Сети и так хватает; приобретаемые предметы мебели и экипировки нужны лишь для красоты.

СКОРОТАТЬ ПЯТОК ВЕЧЕРОВ ИГРА ТОЧНО ПОМОЖЕТ, БОЛЬШЕ ВРЕМЕНИ ЕЙ УДЕЛЯТ ЛИШЬ ФАНАТЫ STAR WARS.

6.5
нормально

STAR WARS: CLONE WARS ADVENTURES

ДЖЕДАЙСТВО – ЭТО ВАМ НЕ ТОЛЬКО МЕЧОМ МАХАТЬ

ЖАНР: Action/MMO
ИЗДАТЕЛЬ: Sony Online Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: низкие, видеокарта уровня GeForce FX 5600 или Radeon соответствующего класса, интернет-соединение со скоростью не ниже 512 кбит/с
ИНТЕРНЕТ: www.clonewarsadventures.com

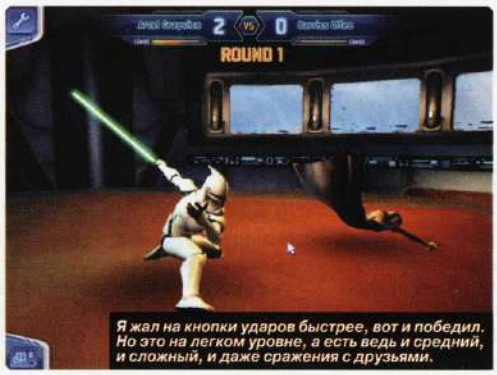
Ну что, господа, решили записаться в джедаи? Не рассчитывайте на легкий хлеб: чтобы из падавана превратиться в настоящего рыцаря без страха и упрека, надо многому научиться. И на мечах сражаться, и стрелять метко, и дроидов программировать, и даже… на клавиатуре печатать! Не верите? Убедитесь сами.

Да-да, запустив Star Wars: Clone Wars Adventures, вы с удивлением узнаете, что подготовка джедаев включает в себя просто невероятное количество всяческих умений и навыков. По крайней мере, если верить Sony Online Entertainment, выпустившей проект, представляющий собой сборник мини-игр, среди которых есть развлечения почти на любой вкус. Например, то самое обучение быстрой печати. Конечно, оформлено оно как сражение с кораблями противника, на которых вспыхивают буквы или даже целые слова, имеющие отношение к вселенной «Звездных войн» (Fett там или Jedi), но суть от этого не сильно меняется. А что, и интересно, и полезно. Под угрозой быть уничтоженным не только научишься строчить, как секретарша, но и чему посерьезнее. Правда, таких условно-полезных (эх, жаль, русской версии нету, приходится учиться печатать по-английски) занятий здесь не так много, но мы ведь не за этим приходим в Clone Adventures. Приходим, чтобы отдохнуть после трудного дня, развеяться, и все это в атмосфере любимой вселенной. И ведь не скажешь, что разработчики придумали какие-то новые мини-игры, их заслуга в удачной адаптации таковых к вселенной джедаев. Захотелось на «машинках» погонять? Добро пожаловать в Speeder Bike Racing. Знаменитые байки – это вам не какая-нибудь «Формула-1», к ним особый подход нужен. Главное, помнить, что на трассе постоянно встречаются точки ускорения и замедления. Проедешь через правильную (а узнать ее поможет принцип «цветовой дифференциации штанов») – ускоришься, ошибешься с выбором – отстанешь от оппонентов. Печалит лишь малое число трасс – всего шесть (а в бесплатной версии и вовсе только две).

А враги все появляются и появляются. Хотя это еще цветочки, на следующих уровнях они забегают быстрее.

Рука бойца стрелять устала… Нет, правда, после парочки миссий в Starfighter приходится давать отдых пальцам.

Игровую валюту можно заработать еще и так: раз в день крутанув «волшебное колесо». Ну, выпало 178, не печальтесь, вдруг завтра выпадет тысяч 7178? То-то будет повод порадоваться.



Я жал на кнопки ударов быстрее, вот и победил. Но это на легком уровне, а есть ведь и средний, и сложный, и даже сражения с друзьями.

О РАЗРАБОТЧИКЕ

SONY ONLINE ENTERTAINMENT

История Sony Online Entertainment насчитывает уже полтора десятка лет, но запомнили ее в основном по двум проектам. Первый – бесконечный сериал EverQuest, MMORPG, выдержавшая такую кучу аддонов, что даже отечественные любители выпускать «масштабные дополнения» умирают от черной зависти. Но и мир «Звездных войн» никогда не был SOE чуждым, именно она отвечает за появление на небосклоне звезды Star Wars Galaxies. Звезды, почти погасшей в наши дни. Впрочем, жизнь на серверах этой MMORPG «не только про джедаев» пока теплится, и у желающих взглянуть на нее еще есть шанс.

В БЕСПЛАТНОЙ ВЕРСИИ НЕ ТОЛЬКО ЗАБЛОКИРОВАНЫ ОТДЕЛЬНЫЕ ДЖЕДАЙСКИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ, НО ЕЩЕ И В ОБЩЕДОСТУПНЫХ ПУСКАЮТ НЕ ВСЮДУ.

Желаете пострелять по наглым дроидам, нарушающим мир и спокойствие Республики? Приглашаем в виртуальный тир Blaster Training. Условия просты: перед вами появляются фигурки врагов и друзей. В кого попадать стоит, а в кого нет, вы и так догадаетесь, остается метко стрелять. Кстати, если все время баловаться хедшотами, вполне реально заработать много очков и подняться в таблице рекордов повыше. А таблицы рекордов, к слову, здесь есть для каждой мини-игры, не зря же проект считается еще и онлайновым, хотя чистокровный многопользовательский компонент в нем отсутствует. Ну хорошо, почти отсутствует. Есть ведь Light Saber Duel, где сражения идут на световых мечах. Только не в привычной нам манере a la Mortal Kombat. Нет, для победы достаточно клавиатуры, на которой придется вовремя нажимать клавиши движения, соответствующие появляющимся на экране изображениям. Ошиблись и ткнули в кнопку «вверх» вместо «влево», и соперник вас накажет.

Особенно если сражаетесь не с ИИ, а с живым оппонентом. Хотя… Оппонент оппоненту рознь, некоторым, похоже, никакие тренировки на ботах не помогают. А что вы думали, миллион зарегистрировавшихся игроков меньше чем за месяц дает надежду найти соперника послабее. Тем более что в Clone Wars Adventures невероятно много детей. Впрочем, чему удивляться? Именно на братьев наших младших игра-то и рассчитана.

Представьте себе, здесь даже есть зачатки сюжета. И ганган не по собственной прихоти решил в небе полетать, у него важное задание!

Хотя удовольствие от здешних, нехитрых по большей части развлечений, легко получить и взрослому. Казалось бы, чего интересного – пнуть гангана так, чтобы он «прыгнул» как можно дальше, по дороге изредка корректируя полет? Но ведь забавно. И оторваться с ходу не получится, в голове крутится мысль «ну, еще разок, еще чуть-чуть, вот только перепрыгну отметку в полторы тысячи». А за ней крадется мысль про две тысячи, две с половиной… Да, через полчасика надоест, но жалеть о потраченных тридцати минутах станет лишь откровенный зануда.

Точно так же завораживают Republic Defender (местный аналог Tower Defence), Saber Strike (напоминающая банальный бильярд), Starfighter (нечто вроде упрощенной версии космического симулятора) и прочая и прочая. Но есть и плохая новость. Как только вы войдете во вкус, приучитесь к управлению и начнете сбивать врагов в том же Starfighter десятками, а то и сотнями, тут же подкрадется суровая реальность и шваркнет топором по голове. А топор этот «дай денег» зовется. Увы и ах, в бесплатной версии не только заблокированы отдельные джедайские развлечения, но еще и в общедоступных пускают не всюду. Нам как бы бросают конфетку, показывая два-три уровня, а когда захочется скушать добавку, протягивают руку с просьбой поделиться наличными. Да, абонентская плата невысока (5.99 доллара в месяц, пожизненная же подписка обойдется в 49.99), но стоит ли оно того? Ведь все здешние мини-игры имеют массу бесплатных аналогов в Сети. Хм, а вам нравятся «Звездные войны» и офисные игры? Ответьте на последний вопрос, и ответ на предыдущий придет сам собой. ■

ПОХОЖЕ НА: Rayman Raving Rabbids 2
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор:
Кирилл Перевозчиков

Для Wii игра выглядит неплохо, для PC – очень бедно.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Rabbids Go Home
- **ЖАНР:** Action
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Бука
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montpellier
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** низкие, видеокарта уровня GeForce 8600 или Radeon соответствующего класса
- **ИНТЕРНЕТ:** buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=518

БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ: GO HOME

ОТВРАТИТЕЛЬНЫЙ ПОРТ С WII, ТОЛЬКО В РОССИИ

Удивительные люди все-таки работают в компании «Бука». Договориться с издателем Ubisoft на PC-версию нового Wii-хита Rabbids Go Home эксклюзивно для российского рынка – и сделать такого отвратительного качества порт, урезанный и практически неиграбельный. Это как получить в подарок красивую коробку конфет, содрать целлофан и обнаружить там червей.

Надо сказать, что подобный трюк «Бука» проводит уже не в первый раз – вторая часть Rayman Raving Rabbids вышла так-же только в России, и тоже была страшно урезанной – российским геймерам досталось всего 16 мини-игр, лишенных сюжетной линии и какого-либо вменяемого ПК-управления. История повторяется с душераздирающими подробностями: все правильно, 16 уровней, никакой сюжетной линии и вежливая просьба подключить геймпад. Штука в том, что Go Home – концептуально совершенно другая игра. По крайней мере, в версии для Wii.

ЭТО КАК ПОЛУЧИТЬ В ПОДАРОК КРАСИВУЮ КОРОБКУ КОНФЕТ, СОДРАТЬ ЦЕЛЛОФАН И ОБНАРУЖИТЬ ТАМ ЧЕРВЕЙ.

ЧЕРЕЗ ВАНТУЗЫ К ЗВЕЗДАМ

Выпустив три части «Кроликов» в виде сборников развлечений для всей семьи, в Ubisoft решили, что пора иметь совесть: из названия «Кроликов» новых было решено выкинуть Рэймана, а создание игры снова передали человеку, придумавшему ушастых воинов вантуза, – Мишелю Анселю. В итоге кролики (речь по-прежнему о Wii-версии) превратились в очень связную аркаду с простой и свежей механикой. В роли группы ушастых вы катаетесь по супермаркетам и канализациям на тележке, занимаясь агрессивным собирательством всевозможных вещей. Главная цель: построить из найденного барахла башню, чтобы добраться до Луны. Отягощающие обстоятельства: автоматические системы охраны, жадные люди и всевозможные препятствия, знакомые по классическим платформерам.

ОСТЕРЕГАЙТЕСЬ ПОДДЕЛОК

На Wii все это игралось удивительно бодро: вы махали перед телевизором пультом, кролики кричали «АААаААаААа», тележка заполнялась неожиданными вещами – их нужно было сдавать специальному кролику с огромной тубой. На PC, номинально, все это есть – и тележка, и ненужные вещи, и даже кролик с тубой. Проблема в том, что из игры вырезано все остальное – плавные переходы между уровнями (можно сразу выбрать один из 16 в главном меню – и это будет лишь жалкое подобие того, что было в версии для Wii), сюжетные сценки и видеоролики, музыка, даже некоторые графические эффекты. Сами уровни – не более чем огрызки огромных и сложных локаций из оригинальной версии, поэтому игра проходится за жалкие полчаса и больше всего похожа даже не на любительский порт, а на убогую демоверсию. ■

Геймпад не поможет. Или просто не заработает с игрой.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★★ 4.0
ГРАФИКА	★★★★★ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★ 5.0
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★ 2.0

Веселые безумные кролики – единственное, что не удалось испортить в игре.

Кривое управление, кривая графика, глюки, вылеты на рабочий стол – и никакой игры внутри.

НЕИСПРАВНАЯ ДЕМОВЕРСИЯ ХОРОШЕЙ ИГРЫ ДЛЯ WII – СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ РОССИЙСКОГО РЫНКА.

3.0

очень плохо

О РАЗРАБОТЧИКЕ

38-летний геймдизайнер Мишель Ансель придумал очень важный игровой франчайз – Rayman – и сейчас занимается его двухмерным римейком Rayman: Origins для Xbox Live Arcade и PlayStation Network. Кроме двух первых частей «Рэймана» Ансель сделал еще несколько выдающихся игр – проект сложноопределяемого жанра Beyond Good and Evil и один из лучших экшнов по кинолицензии в истории Peter Jackson's King Kong. Кстати, несмотря на коммерческий провал первой части, продолжение Beyond Good and Evil сейчас находится в разработке – и руководит процессом именно Мишель Ансель.

Крупнейшая игровая выставка
ИгроМир 2010
Спонсоры:
1С-СофтКлаб
Akella
Бука
NIVAL NETWORK
Генеральный медиа-партнер:
(game)land
Генеральный интернет-партнер:
@mail.ru
Лучшие игры.
Все платформы.
Яркое шоу.
Приходи
со мной поиграть }:-E
3-6 ноября, ВВЦ, павильон 57
CONCERT.RU ЗАКАЗ БИЛЕТОВ
644 2222
www.igromir-expo.ru

Реклама

ПОХОЖЕ НА: Ведьмак, Drakensang, Neverwinter Nights
РЕЖИМЫ ИГРЫ: одиночный

Автор: Дмитрий Рубанов

Пятиминутное появление обаятельной ведьмочки Морриган явно не стоит семи американских долларов.

Гигантский паукообразный Вартеррал – полностью новый игровой монстр. Представлен в единственном экземпляре.

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ

DRAGON AGE: НАЧАЛО – ОХОТА НА ВЕДЬМ

МЕЛКАЯ ПАКОСТЬ

ЖАНР: Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК: BioWare
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: средние, видеокарта уровня GeForce 6600 или Radeon X800
ИНТЕРНЕТ: dragonage.bioware.com

Надо полагать, что с прошлой осени коллектив BioWare клепал чуть ли не ежемесячные мини-дополнения для своих игр примерно с таким же хитрым прищуром, с каким Том Сойер из известной книжки руководил покраской забора. Действительно, что может быть приятнее, чем чеканка звонких золотых монет из чистого атмосферного воздуха?

Канадцев кидает из крайности в крайность. «Охота на ведьм» для Dragon Age – диаметральная противоположность последнего дополнения для Mass Effect 2. История о Сером по-среднике прямо-таки переполнена экшном, приключениями и интересными деталями. А вот «Охота на ведьм» – занятие на редкость занудное и неблагодарное.

Квест в библиотеке – уникальный в своем роде пример пиксельхантинга в RPG.

«Охота» наступила на грабли Operation Anchorage для Fallout 3. Из отличной ролевой игры нельзя сделать экшн с беготней и спецэффектами – это аксиома.

НЕ ОЧЕНЬ СИЛЬНОЕ КОЛДОВСТВО

Размытая концовка оригинальной Dragon Age оставила после себя множество вопросов, главные из которых – куда делась Морриган и что ей движет. Залатать зияющие дыры в сюжете должна была именно «Охота». Должна. Была. А вот на деле получилось так, что вопросов к сценаристам после релиза дополнения стало еще больше.

Ровно спустя год после расправы над Архидемоном главный герой Dragon Age наконец вспоминает про Морриган и с верным псом отправляется в домик на болотах, с которого когда-то все началось. На месте выясняется, что не один лишь Серый страж хочет пообщаться с бывшей напарницей. Перекинуться с ведьмой парой ласковых не прочь долийская эльфийка Ариана: Морриган умудрилась ловко стащить из-под носа у лопоухих какую-то священную и крайне ценную книженцию. Поиски начинаются с библиотеки башни Круга (нет-нет, «Владимирский централ» тут ни при чем, другого Круга), где к команде присоединяется эксцентричный маг Финн. Дальше следует прогулка по знакомым уголкам Ферелдена и... лаконичная развязка. На все про все требуется от силы минут 30.

Краткость – сестра таланта? Только не в случае с «Охотой». Путешествие из точки «А» в точку «Б» напоминает скорее пресный безвкусный экшн, не-жели продолжение одной из лучших RPG последних лет. Независимо от-того, прошли вы «Начало» или нет, герой изначально неслабо прокачан. Диалоги носят скорее информационно-развлекательный характер – серьезный выбор предстоит сделать только в самом конце. Остальное время Финн и Ариана активно упражняются в остроумии. Да и чем еще заниматься: квесты откровенно унылы – за возню с книжными шкафами в библиотеке авторов дополнения хочется минимум покалечить. И знаете, что самое обидное? Скорее всего, «Охота» станет последним DLC для игры. Такая вот прощальная мелкая пакость. И с каким настроением прикажете ждать Dragon Age 2? ■

КРАТКОСТЬ – СЕСТРА ТАЛАНТА? ТОЛЬКО НЕ В СЛУЧАЕ С «ОХОТОЙ».

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	★★★ 3.0
ГРАФИКА	★★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★½ 8.5
СТАБИЛЬНОСТЬ	★★★★★ 5.0

+ Забавные словесные перепалки, два новых персонажа и собака.

– Абсолютная линейность, сюжет порождает больше вопросов, чем ответов, от RPG в игре осталось очень мало.

БЕССМЫСЛЕННЫЙ И СКУЧНЫЙ ПОЛУЧАСОВОЙ ЗАБЕГ ПО РАЗВАЛИНАМ ФЕРЕЛДЕНА ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ ТЕХ, КОМУ СОВСЕМ НЕЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ.

4.0
ПЛОХО

ЗАЛ СЛАВЫ

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

Игры, получившие награду «Золотой кулер», надолго остаются на страницах журнала. Они попадают сюда, в «Зал славы». Верхнюю часть страницы занимают главные блокбастеры года: игры, получившие от нас 9.5 и 10 баллов. Под ними список хитов поскромнее, куда попадают все прочие проекты с «кулерами». «Зал славы» обновляется каждый номер, поэтому здесь остаются только лучшие, самые интересные и свежие игры.

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** eu.battle.net/sc2/ru
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(81)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Игра стоит каждой потраченной на нее копейки, каждой проведенной за ней минуты и даже каждой утраченной в боях с зергами нервной клетки. Продолжение самой знаменитой RTS выполнено в единственно верном ключе: геймплей остался нетронутым временем и маркетинговыми перверсиями.

SID MEIER'S CIVILIZATION V

- **РАЗРАБОТЧИК:** Firaxis Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.civilization5.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Civilization остается, без каких-либо преувеличений, знаковым культурным явлением в игровой среде, игнорировать ее решительно невозможно.

DARKSIDERS

- **РАЗРАБОТЧИК:** Vigil Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Buka Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.darksiders.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Darksiders вышла экшном не больно оригинальным, но ужасно увлекательным. Плагиат тут не раздражает – напротив, на нем и основан весь геймплей.

F1 2010

- **РАЗРАБОТЧИК:** Codemasters Studios Birmingham
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Buka Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.formula1-game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 11(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Все действительно важные особенности королевы автоспорта реализованы на пять с плюсом. Codemasters предсказуемы, но бьют без промаха.

MONKEY ISLAND 2 SPECIAL EDITION: LECHUCK'S REVENGE

- **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts Entertainment
- **ИНТЕРНЕТ:** www.lucasarts.com/games/monkeyisland2
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 09(81)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 10

LucasArts умудрилась сохранить то, что проще всего испохабить: уникальную атмосферу серии, которая, собственно, и помешала линейке затеряться среди вороха других игр.

LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4

- **РАЗРАБОТЧИК:** TT Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** videogames.lego.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 08(80)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.0

Лучшая игра серии LEGO – да еще и не одна, а четыре сразу. Отличный платформер для всех, кому не безразличны приключения в культовом волшебном мире Джоан Роулинг.

ТРАНСФОРМЕРЫ: БИТВА ЗА КИБЕРТРОН

- **РАЗРАБОТЧИК:** High Moon Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.transformersgame.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 08(80)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Огромный живой мир, впечатляющая мифология, умные противники и неожиданно глубокий тактический потенциал. Лучшая игра об игрушках Hasbro и один из лучших релизов года.

NAPOLEON: TOTAL WAR

- **РАЗРАБОТЧИК:** The Creative Assembly
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.totalwar.com/napoleon
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.5

Страхи получить банальный клон Empire: Total War не оправдались ни на йоту. Перед нами – самостоятельный проект с уникальной механикой, выполненный с огромным вниманием даже к таким мелочам, как правильная раскраска гусарского ментика. The Creative Assembly опять не подвели.

MASS EFFECT 2

- **РАЗРАБОТЧИК:** BioWare
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** masseffect.bioware.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 03(75)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 10

В мире людей и азари, кроганов и турианов не просто хочется жить – играя, ты уже живешь там, это кажется совершенно естественным, сопротивляться бесполезно, погружение – абсолютное. Определенно, это лучшая RPG среди шутеров и лучший шутер среди RPG.

MAFIA II

- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Czech
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.mafia2game.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Mafia II слишком похожа на первую часть, чтобы комфортно чувствовать себя в 2010 году, – и все же, это одна из лучших криминальных игр последних лет.

BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

- **РАЗРАБОТЧИК:** Arc System Works
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Zen United
- **ИНТЕРНЕТ:** www.blazbluegame.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Авторы сделали удивительное: ни чуточку не изменили динамику Guilty Gear, но при этом создали драку современную, актуальную и безумно яркую.

FIFA 11

- **РАЗРАБОТЧИК:** EA Canada
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts
- **ИНТЕРНЕТ:** fifa.easports.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 10(82)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Силовая борьба и продвинутая система дриблинга вновь сделали геймплей увлекательным, а новый движок придал сериалу ускорение на несколько лет вперед.

SHATTER

- **РАЗРАБОТЧИК:** Sidhe Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Sidhe Interactive
- **ИНТЕРНЕТ:** www.shattergame.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 8.5

Shatter не может похвастаться десятками уникальных уровней Ricochet Lost Worlds или разнообразием возможностей Break Quest, но игра удивительным образом удерживает у экрана.

GRAND THEFT AUTO IV: EPISODES FROM LIBERTY CITY

- **РАЗРАБОТЧИК:** Rockstar North
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** www.rockstargames.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Две великолепных игры по цене одной. Все лучшее из оригинальной GTA IV, плюс уникальные нововведения для каждого эпизода. Работа геймдизайнеров и сценаристов на высоте.

SPLIT/SECOND: VELOCITY

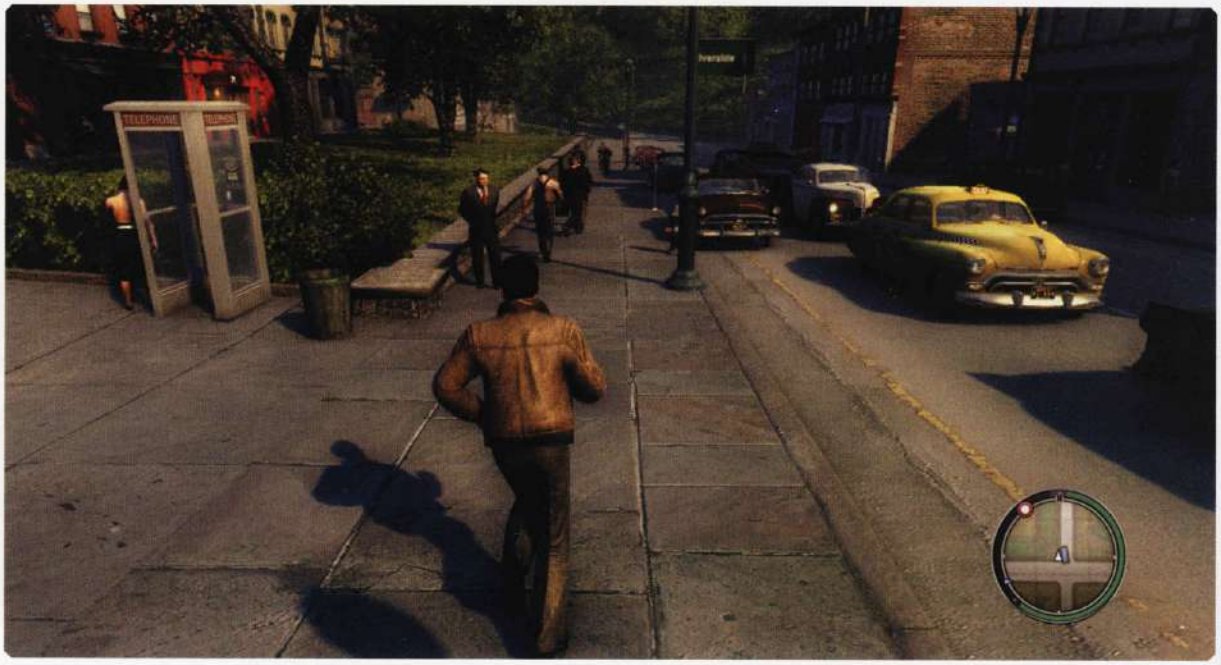
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Rock Studio
- **ИЗДАТЕЛЬ:** ND Games
- **ИНТЕРНЕТ:** www.splitsecondvideogame.com
- **НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ:** 06(78)
- **МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:** 9.0

Смесь гонки и взрывоопасного экшна: проект, который не только оставляет позади Burnout Paradise, но и двигает вперед весь жанр. Непредсказуемая и неожиданно глубокая игра.

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

MAFIA 2

ЦЕНА 599 РУБ.



- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Mafia 2
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** 2K Czech
- **ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** 1С-СофтКлаб
- **ИНТЕРНЕТ:** mafia2-game.ru
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8.5

Вторую «Мафию» не ждали, наверно, разве что марсиане. Еще когда первая часть игры появилась на полках магазинов в конце лета 2002-го года, пресса бросилась гадать, когда же выйдет полноценный сиквел. В итоге продолжение пришлось ждать почти восемь лет, а результат многих разочаровал: одним не понравился не живущий собственной жизнью Эмпайр Бэй, другие до сих пор матерят халтурщиков-сценаристов, сочинивших вместо гангстерского сюжета мыльную оперу в духе скучных американских телесериалов второй категории. От игры ждали чего-то из разряда культового, а получили всего лишь хороший шутер с красивой песочницей, но без песка. Как к этому относиться – решайте сами или обратитесь к нашей рецензии, где мы рассказываем, что в «Мафии 2» хорошо, а что не очень, и насколько это «не очень» криминально.

Об отечественном издании: Не меньше разногласий вызвала и локализация. Подавляющее большинство считает, что «Мафия 2» переведена и озвучена на уровне пиратских DVD, которые пачками продаются на «Горбушке», – голоса подобраны неудачно, и совсем не чувствуется атмосфера пятидесятых. В этом, наверно, есть доля истины, но такой бич легко можно распространить вообще на все голливудские фильмы, которые тоже не очень хорошо переводятся нашими прокатчиками – и, в целом, никто не жалуется. А компанию «1С» все же стоит похвалить – может, у них и не получилось сильного перевода на уровне русской версии StarCraft 2, но они постарались: пригласили известных актеров (сразу нескольких, это большая редкость), перевели абсолютно все диалоги и тексты, плюс выпустили русскую версию одновременно с мировым релизом. Правда, несколько раздражает тихий и нетемпераментный голос Вито, зато Джо, который, кажется, говорит даже больше главного героя, озвучен потрясающе. Не подкачали и актеры, дублирующие второстепенных персонажей, – к делу они подошли профессионально и стараются тщательно соблюдать интонации и правила актерского мастерства. Кстати, многих из них мы уже слышали в других играх (фильмах, телепередачах). К текстам тоже претензий нет: в ходе работы над локализацией игры в 1С явно воспользовались услугами профессиональных переводчиков, а не ограничились какой-нибудь компьютерной программой быстрого перевода текстов с одного языка на другой. Пожалуй, единственная претензия, которую на полном серьезе можно предъявить, – это отсутствие гангстерского колорита, который имеется, например, в фильмах Скорсезе или Тарантино, – любой бандит должен ругаться как сапожник, это аксиома. Вито и Джо, конечно, иногда называют друг друга сволочами, но со стороны это выглядит, как перебранка первоклассников на перемене между чтением и математикой. Раз мы имеем дело с преступниками, хочется слышать агрессивную лексику. В конце концов, даже в фильме «Школа», который одно время крутился на Первом канале в прайм-тайм, герои высказываются куда жестче, чем прожженные уголовники и мафиози из Mafia 2. Вито после кое-каких событий, которые, по идее, должны в корне изменить его жизнь и речь, так и вовсе разговаривает голосом английского интеллигента, который завтракает яичницей и чаем, а не пивом и бутербродами. Хотя 1С можно понять. После нервотрепки от господина Селезнева любой начнет соблюдать политкорректность, даже если это доходит до абсурда. ■

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

7.0

хорошо

KANE & LYNCH 2: DOG DAYS

ЦЕНА 499 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Kane & Lynch 2: Dog Days
- **ЖАНР:** Action
- **РАЗРАБОТЧИК:** IO Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Eidos Interactive
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** Новый Диск
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Новый Диск
- **ИНТЕРНЕТ:** www.nd.ru/catalog/products/kaneandlynch-2dogdays/
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 7.5

Почти сразу после выхода не самой однозначной Kane & Lynch в IO Interactive пообещали выпустить новую часть игры, которая, простите за банальность, исправит все ошибки предшественницы. В конечном счете, новые приключения пары убийц, Кейна и Линча, которые на этот раз оказались в преступном Шанхае, почти не отличаются от первой части и все еще являются штукой на любителя, способного оценить кровавую расправу брутальных мужиков над гангстерским миром под аккомпанемент не самой нормативной лексики.

Об отечественном издании: Пока датчане из IO Interactive придумывают новые оправдания своей Kane and Lynch 2, которая (давайте начистоту) так и не оправдала всех возложенных на нее надежд, и всерьез говорят о возможном возвращении киллера в строгом костюме и с «сами знаете чем» на лысом затылке, компания «Новый Диск» может гордиться собой. Она снова выпустила отличную локализацию, показав пример, как нужно переводить игры. Главная заслуга, конечно, лежит на плечах Бориса «Бонуса» Репетура, который подарил голос Линчу. Ругательства наемника, произносимые его хрипловатым голосом, задают тон всей локализации и передают нужную атмосферу. Остальные персонажи тоже озвучены неплохо: это, конечно, не локализация ААА-уровня, где каждый актер – чуть ли не известная звезда театра и кино, но, в целом, очень достойная альтернатива оригиналу, где каждый дублер пытается играть как можно эмоциональнее. Надо сказать, что в большинстве случаев это получается и настроение выдерживается. Что особенно приятно – переводчики не стали заменять крепкие выражения на более корректные. Мата, конечно, нет, зато фразы «ну что за...» и «вот скотины!» иногда проскакивают. Никаких претензий нет и к текстам: мы специально пытались искать грамматические и стилистические ошибки, но серьезных нарушений норм русского языка обнаружить так и не удалось. Все в порядке и со смысловой частью: человек, не знающий английского и играющий в переведенную версию, может не бояться упустить что-то важное или неправильно растолковать сюжет из-за грубых ошибок в переводе. Кстати, переведено абсолютно все – меню, субтитры, подсказки. Единственная проблема, которая кочует из одной локализации от «Нового Диска» в другую: во всех меню и подсказках отечественный издатель зачем-то меняет раскладку клавиш с традиционного английского на русский язык. То есть во время жаркой перестрелки на экране вполне может появиться фраза «нажмите букву У», которая на самом деле является английской «E». Пока голова сообразит, что здесь имеется в виду кириллица, а не латиница, враги успеют отправить вас на тот свет и осквернить труп. Но этого мало – потом еще нужно будет отыскать нужную кнопку на клавиатуре. И главное – непонятно, зачем это нужно? Все знают, где находятся латинские «E», «R» и «F», и, как правило, жмут на них, не задумываясь. А вот найти русские «У», «К» и «А» во время игры – все-таки проблема, которая доставляет неудобства. В связи этим сложности возникают и в случае перенастройки управления: приходится засматриваться на клавиатуру и пытаться понять, какая кнопка за что отвечает. «Новому Диску», на всякий случай, напоминаем, что управление должно быть интуитивным. Поддерживать русский язык и русскую культуру – это замечательно, но в первую очередь нужно заботиться об игроках.

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

8.5

очень хорошо

ВИКТОРИЯ 2

ЦЕНА 299 РУБ.

- **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:** Victoria 2
- **ЖАНР:** Strategy
- **РАЗРАБОТЧИК:** Paradox Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Paradox Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ:** 1С-СофтКлаб / Snowball Studios
- **ЛОКАЛИЗАТОР:** Snowball Studios
- **ИНТЕРНЕТ:** www.snowball.ru/victoria2
- **ОЦЕНКА В РЕЦЕНЗИИ:** 8,0

ОЦЕНКА ЛОКАЛИЗАЦИИ

6.5

нормально

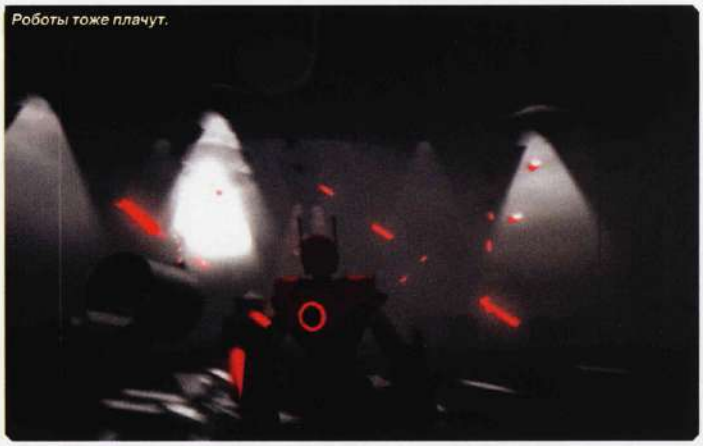
Новый выпуск глобальной стратегии «Виктория» не просто развивает традиции предшественницы, но и закладывает новые – например, на этот раз в игре сделан сильный акцент на экономику и дипломатию. Войны незаметно отошли на второй план, теперь куда больших результатов на карте мира можно добиться, развивая рыночные отношения с союзниками и ведя переговоры с противниками – а выводить войска на поле боя вовсе необязательно. Однако менее интересной игра от этого не стала. Несмотря на смену ориентиров, разработчики постарались угодить фанатам оригинала и сделали отличную игру, в которой можно насадить на копья воинствующих соседей – англичан или голландцев.

Об отечественном издании: От местных текстов, которые предвещают почти каждую миссию и рассказывают о настроениях на мировой арене в тот или иной исторический период, хочется громко рыдать в голос. В плане энциклопедических заметок локализация очень похожа на контрольную студента-первокурсника, которому нужно перевести с английского языка на русский несколько страниц из книги «история Европы», не то его отчислят, а дома будет ругаться папа. Со своей задачей наш «горе-ученик», правда, не справляется, и вместо нормальной письменной речи выдает какой-то странный пафос (в каждом абзаце полно рассуждений об идеалах и высших целях – для полноты картины восклицательных знаков не хватает) с обилием стилистических ошибок. Все ужасы русской версии «Виктории 2» можно разглядеть уже на первых минутах – одиночная кампания открывается фразой «идеалы французской революции, казалось, нашли свой конец от руки старых европейских режимов». В советской школе за один только найденный конец можно было получить по рукам от злой учительницы. В обучающих материалах ничего такого, к счастью, нет, зато там попадаются бессмысленные и просто нелепые фразы («нажатие на паузу запустит ход времени»), на которые, в общем-то, можно не обращать внимания. Хватает и лексических повторов, от которых со временем начинает кружиться голова. Те, кто работал над локализацией, наверно, не догадываются, что во многих текстовых редакторах есть словари синонимов. Во всяком случае, в продукции Microsoft точно есть – советуем. Не меньше раздражает и неуместная рифма, которой злоупотребляют так часто, что на это невозможно закрывать глаза даже при искренней любви к абсолютно всем в мире стихотворениям. Зато все названия (меню, юниты) переведены нормально. Впрочем, здесь локализаторы (между прочим, Snowball Studios) явно ограничились давно привычными терминами и, на всякий случай, велосипед решили не изобретать. Что действительно приятно – это правильный перевод наименований всех географических объектов. Страны, города, районы – все называется так, как в любом атласе, а это для глобальной стратегии, наверно, чуть ли не важнее сомнительных исторических текстов. Наконец, в русской версии «Виктории 2» нет грамматических и пунктуационных ошибок. Хотя вот в этом как раз нет ничего удивительного: не знать о словаре синонимов в программе текстовых редакторов – это нормально. Но не замечать, как слова или предложения подчеркиваются цветным пунктиром, – это почти фантастика. ■

НЕЗАВИСИМЫЕ ИГРЫ

Кидание собственной робо-головой – одна из самых оригинальных задумок разработчиков.

ПОЛНАЯ ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!


Роботы тоже плачут.

ATTACK OF THE 50FT ROBOT!

ЖЕЛЕЗНЫЙ ГИГАНТ

РАЗРАБОТЧИК: Uphill Games **ИНТЕРНЕТ:** www.attackofthe50ftrobot.com

01

Рано или поздно это должно было случиться: симулятор огромного, человекоподобного, адского робота с корректной физикой разрушения строений. Причем от команды из института DigiPen – того самого, где учились разработчики Portal. Абсолютному Счастью мешают всего два момента. Во-первых, физика, которая использует продвинутый движок от nVidia, здесь все-таки куда ближе к игрушечной – порой действие напоминает возню с кубиками в песочнице. Во-вторых, с торжеством пятидесятиметрового робота над человечеством почему-то не согласны неожиданно прилетевшие инопланетяне. Attack of the 50ft Robot! выполнена в милой глазу черно-белой стилистике ретрофутуризма – у вашего робота есть антенны, есть страшной силы лазеры (красные!), кроме того, он умеет кидаться зданиями (а если под рукой нет зданий, то собственной головой). Как и в Red Faction: Guerilla, строения состоят из десятков мелких деталей: можно проходить через них насквозь, сея хаос, а можно методично долбить по ним смертоносными робо-руками. В любом случае, счастье будет длиться недолго – в определенный момент прилетят летающие тарелки и окажут несносному роботу яростное сопротивление.

Здесь немедленно обнаружится, что жизнь 50-футового робота, похожего на главного героя мультфильма «Железный Гигант», полна опасностей: после победы над первой огромной тарелкой прилетит вторая, как минимум в десять раз больше. ■

Coma неуловимо напоминает сразу все лучшие инди-игры во вселенной.

«Ваша кома загружается, пожалуйста, подождите».

COMA

МЕЛАНХОЛИЯ

РАЗРАБОТЧИК: Тобиас Бауманн (Tobias Baumann) **ИНТЕРНЕТ:** http://www.newgrounds.com/portal/view/541124

02

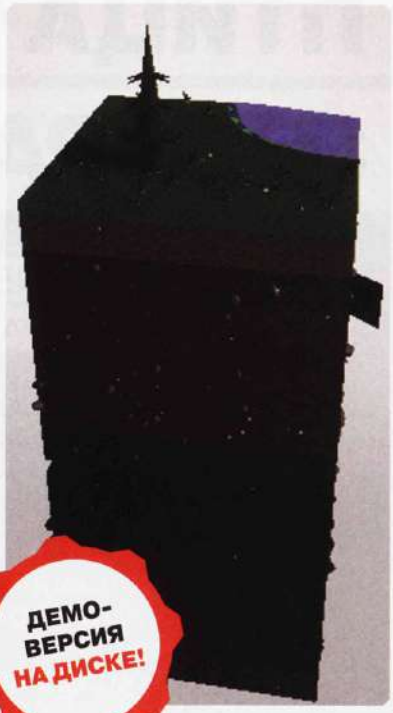
У Coma, этой восьмимегабайтной флэшки со смехотворным разрешением, один из самых скромных авторов на свете – художник Томас Браш определенно не ожидал такого феноменального успеха. Средняя оценка на сайте Newgrounds – 10 баллов из 10, типичный комментарий пользователя – «Это было, б..., прекрасно». Что именно прекрасно? Попробуем разобраться.

Начать нужно с того, что Coma проста до медитативности – это что-то среднее между платформером (можно бегать и прыгать) и квестом (можно кликать на предметы/персонажей и взаимодействовать с ними). Геймплей работает почти на автомате: черная клякса с ручками носится по уровням, смешно подпрыгивает, а также разговаривает с другими черными кляксами («Привет, меня зовут Джон. Я девочка»). Все это происходит в чертовски красивом мире, под чертовски красивую музыку – вот, кажется, и все.

Но это только первое, обманчивое впечатление. Мир, созданный Брашем, куда глубже и интереснее – удивительно, как простенький платформер довольно быстро превращается в сильнейшее экзистенциональное переживание на уровне Braid. Если подумать, то все это мы уже где-то видели – и надписи «Этот мир – ложь» на стенах, и глазастого черного главного героя, смешно подпрыгивающего на кочках, и роскошную пастельную палитру, и вечную осень.

Но Coma – как раз тот случай, когда любое сравнение будет неточным, а слова – излишними. ■

«Озеро – это программа», – объясняет нам игра.



ДЕМО-ВЕРСИЯ НА ДИСКЕ!

DOPPLESCOPE

03

НЕРЕАЛЬНОСТЬ

РАЗРАБОТЧИК: Тобиас Бауманн (Tobias Baumann) **ИНТЕРНЕТ:** http://www.doppelscope.com

Doplescope – это совершенно невероятная пространственная головоломка, выполненная в стилистике виртуальной реальности. Doplescope похожа одновременно на Darwinia и Windosill – от первой унаследована визуальная эстетика, от второй – экспериментаторский геймплей, основанный на анализе игроком причинно-следственных связей. Dopplesope – это не просто игра-эксперимент. Это эксперимент, который производится прямо здесь и сейчас, непосредственно над игроком.

В качестве игрового уровня выступает объемный параллелепипед – который существует сразу в двух измерениях, представленных двумя его вершинами. Достаточно передвинуть ракурс мышью, и экран перекрашивается в темные цвета, а условные речка и елочка на одной стороне становятся не менее условными светящимся шаром и неоновыми нитями – это невозможно объяснить словами, достаточно взглянуть на скриншоты и увидеть самим. После нескольких правильных движений (перетаскиваний объектов и смен ракурса) уровень начинает «раскрываться» – пока вы не вычислите правильную комбинацию действий.

Как и во всех подобных историях, Dopplescope была сделана студентом – знакомьтесь, Тобиас Бауманн, выпускник цюрихского университета искусств. Как и в большинстве подобных случаев, игра далека от завершения: сам Тобиас не вполне доволен сегодняшним состоянием Dopplescope и клянется сделать ее еще лучше к финалу очередного Independent Games Festival. Пока же просто попробуйте демоверсию – это совершенно изумительный игровой опыт. ■

DOPPLESCOPE – ЭКСПЕРИМЕНТ, КОТОРЫЙ ПРОИЗВОДИТСЯ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС, НЕПОСРЕДСТВЕННО НАД ИГРОКОМ.

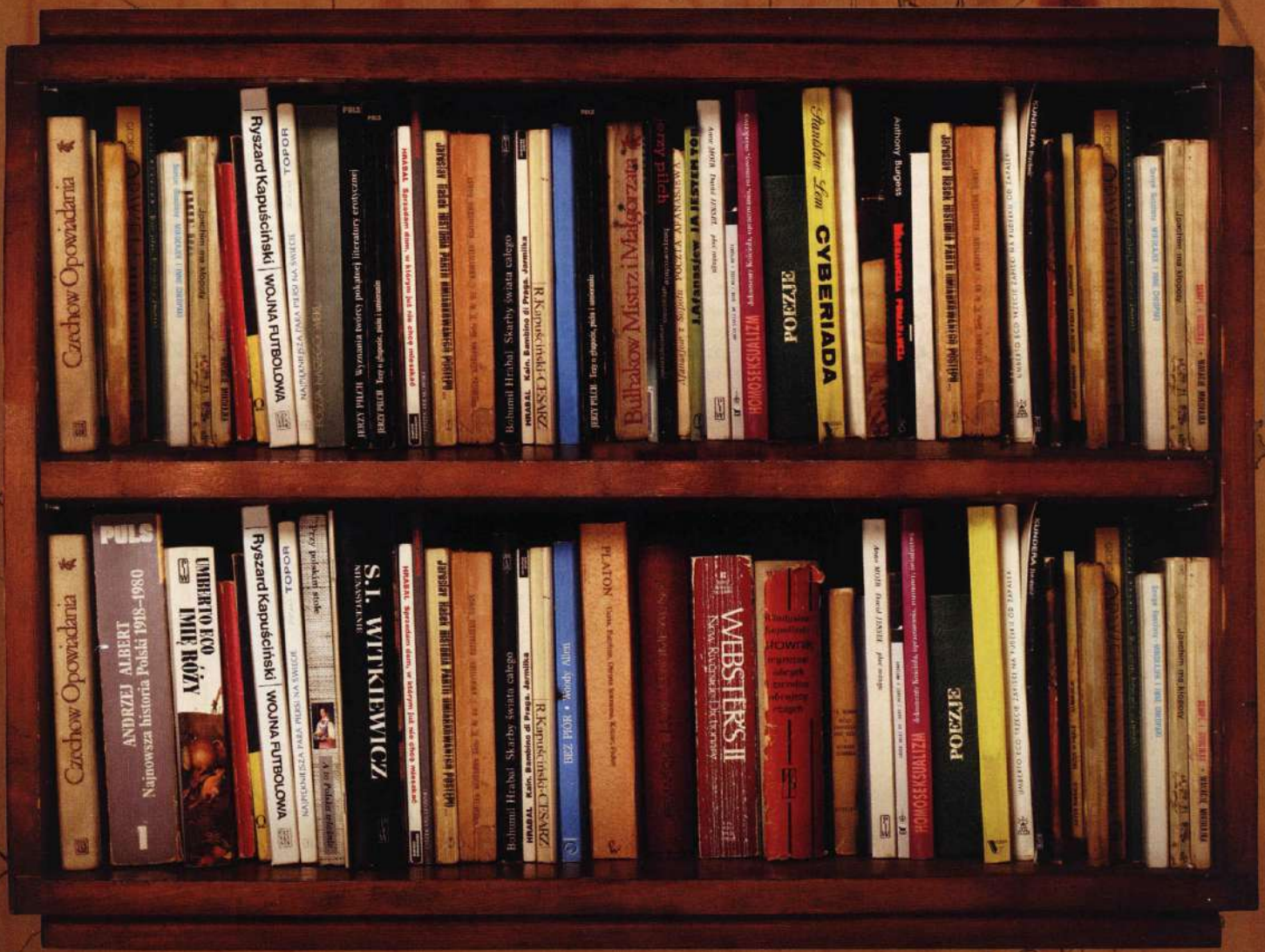
Неоновые ленточные черви. О да.

Автор:
Борис Скрижалев

ПТИЦА ФЕНИКС ЗАВТРАШНЕГО ДНЯ

ЛЮБИМЫЕ СТАРЫЕ ИГРЫ, В КОТОРЫЕ МЫ С ВАМИ СЫГРАЕМ ЕЩЕ РАЗ

ВИДЕОИГРЫ УДИВИТЕЛЬНЫМ ОБРАЗОМ ИГНОРИРУЮТ ДОБРУЮ ПОЛОВИНУ СОБСТВЕННЫХ ЖЕ НАРАБОТОК: ВСЕ ДОСТИЖЕНИЯ ТУТ НАСЛАИВАЮТСЯ ДРУГ НА ДРУГА, МУТИРУЮТ, В ХУДШЕМ СЛУЧАЕ – ПРОСТО ЗАБЫВАЮТСЯ. КАЖДЫЕ ПЯТЬ-ШЕСТЬ ЛЕТ ИНДУСТРИЮ БУДТО БЫ ПЕРЕЗАПУСКАЮТ, И ЭТО СВЯЗАНО НЕ ТОЛЬКО С ТЕМ, ЧТО ГРУДА МЕТАЛЛА, ШИПЯЩАЯ И БАРАХЛЯЩАЯ У ВАС ПОД СТОЛОМ, РАБОТАЕТ РАЗ В ШЕСТЬДЕСЯТ БЫСТРЕЕ, ЧЕМ ВЫ ПРИВЫКЛИ: ЧУТЬ ЛИ НЕ КАЖДЫЙ НОВЫЙ ГОД ИГРЫ ДЕЛАЮТ СОВЕРШЕННО НОВЫЕ ЛЮДИ ДЛЯ СОВЕРШЕННО НОВЫХ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ, В ПЕРИОД СОВСЕМ УЖ БУРНЫХ ТОЛЧКОВ – ЕЩЕ И СОВЕРШЕННО НОВЫХ ЖАНРОВ. РЫНОК 2006-2010 ПЕРЕЖИЛ, СРЕДИ ПРОЧЕГО, ИНДИ-БУМ, РОЖДЕНИЕ КИНЕТИЧЕСКИХ КОНТРОЛЛЕРОВ, «ВЕСЕЛУЮ ФЕРМУ» И ДАЖЕ ПРОЕКТ, В КОТОРОМ МОЖНО УПРАВЛЯТЬ ТРАКТОРОМ СОБСТВЕННОЙ ЗАДНИЦЕЙ. И ЕСЛИ ВЫ, КАК И МЫ, НЕ СОВСЕМ ПОНИМАЕТЕ, ВО ЧТО СЕГОДНЯ МОЖЕТ ПОИГРАТЬ СТАРЫЙ БОЛЬНОЙ ЧЕЛОВЕК, ЗНАЮЩИЙ, ЧТО ТАКОЕ IDDQD И IDKFA, СОВЕТУЕМ ПРИОБОДРИТЬСЯ – КТО-ТО, КАЖЕТСЯ, ВСПОМНИЛ, ЧТО ИГРЫ ВЫХОДИЛИ И ДО HALF-LIFE 2.



AMERICAN MCGEE'S ALICE

На пыльной полке с 2000 года

Алиса, скромная девочка с большим тесаком, не случайно открывает наш ностальгический список: это своего рода противовес всем «перезапускам» ниже по тексту разом. Американ МакГи, самый, возможно, переоцененный геймдизайнер в истории, в главных достижениях которого значится «был соседом Джона Кармака», возвращается к ключевому своему проекту вовсе не от хорошей жизни. Десять лет назад МакГи, напоминаем, взял классические сказки Льюиса Кэрролла, залил их кровью и щедро украсил вывернутыми кишками. То, что Alice – посредственный экшн-платформер, десять лет назад справедливо не заметили: тогда заставить героиню детства бегать по локоть в крови считалось остроумным ходом.

Rogue Entertainment, студия, в которой на тот момент работал Американ, не выпустила после ни одного проекта – Counter-Strike: Condition Zero пришлось доделывать команде Рэнди Питчфорда. Сам же МакГи отчего-то разорвал все связи с EA (хотя его можно понять – тогда компания слыла «империей зла»; Джон Ричителло до генерального директора еще не дослужился) и старательно, вдумчиво, со стопроцентной самоотдачей занимался сущей ерундой: замороженная Oz по мотивам понятно какой сказки; красивая, но бестолковая Scrapland; пошлейшая Bad Day L.A.; скучная до зевоты серия Grimm, насчитывающая аж 23 эпизода – вменяемый взрослый человек, если что, не может высидеть и двух. Из малоизвестных МакГи-фактов: его студия Spicy Pony занимается играми для iPhone. Хлебное дело!

Странно, но Alice: Madness Returns (продолжение называется именно так, просто и по сути) издавать будет Electronic Arts, и есть серьезное подозрение, что именно они растрясли заскучавшего в Шанхае МакГи. Американ, по всей видимости, давно умерил свои амбиции и теперь просто зарабатывает себе на хлеб. Поэтому новая Alice и попахивает творческим кризисом: 11 лет спустя, снова Алиса с кухонным ножом, безумный взгляд, карточные враги. Сегодня заставить кого-нибудь милого и знакомого с детства резать глотки – вполне себе тренд. С другой стороны, продолжение American McGee's Alice, в отрочестве действовавшей на нас с вами почти как расширяющие сознание препараты, – не самая очевидная штука на планете.

CIVILIZATION

На пыльной полке с 2005 года

«No more turns! No more turns! No more turns!» — скандируют анонимные цивиголики в рекламном ролике пятой части. На пустом месте такую маркетинговую компанию не выстроишь: «Цивилизация» – самая глубокая, самая аддиктивная и просто самая лучшая пошаговая стратегия, породившая расхожее клише: «Вы будете все время обещать себе, что еще ходик – и спать, а просидите до утра». Так вот, будете. И просидите. Еще раз.

Говоря о Civilization V, малоинтересно упоминать особенности самой игры – их мы уже сообщали. Любопытно другое – Сид Мейер, отец современных компьютерных стратегий, вписанный в Зал Славы Компьютерного музея Америки и бла-бла-бла, приглядывает за проектом где-то издалека; не исключено, что его участие ограничено камео уборщика во все том же рекламном ролике.

Сид сейчас интересуется играми в социальных сетях (ну, то есть как играми: «интересуется Civilization в социальных сетях» – так, кажется, правильнее) и имеет на это полное право: «Цивилизация» – она изначально социальная до мозга костей, все главные впечатления, связанные с ней, звучат примерно как «а потом я высадил десант, и весь класс информатики ахнул!». Civilization на Facebook позволяет ахнуть Петру Семеновичу из Волгограда, Джону Джонсону и даже какому-нибудь Химешу Ришамийе; не то чтобы они раньше не могли, просто теперь все настраивается двумя кликами, работает от общего соцсервера и завязано на нормальной монетизации. Благодаря социалкам Civilization становится стандартизированной единицей выяснения отношений, как онлайновые шашки или морской бой. Проблема в том, что человека, который освоил Civilization, пробравшись в 95-м году в кабинет директора фирмы, свалившего домой пораньше, это не особо волнует (Facebook – это вообще что такое?), так что Civilization V – это, возможно, наш с вами последний шанс всю ночь двигать по карте солдатиков с противниками «Компьютер 1», «Компьютер 2» и «Компьютер 3», не волнуясь о том, что можно кому-то проиграть: AI в проектах Мейера всегда делался для того, чтобы потешить самолюбие.

True Crime

После неудачной второй части Activision начинают все сначала: True Crime: Hong Kong – это снова яркая GTA с акцентами на смачный мордобой. В главной роли – детектив Шен, коп под прикрытием.

DRIVER

На пыльной полке с 1999 года

Жанр «open world про машины» в определенный момент оказался никому не нужен – ну правда, зачем играть в игру, где можно только ездить по городу, если есть игры, где можно, к тому же, бегать и стрелять? Этим вопросом в определенный момент озаботилась и сама серия Driver, некогда самая мужская автомобильная игра в мире: если сиквел просто-напросто был плохой игрой, то Driv3r – это плохая игра, где, к тому же, разрешили выходить из машины и палить из УЗИ. Ни Микки Рурк (о котором в 2004 году никто уже не помнил), ни Майкл Мэдсен на озвучке положение не спасали – за всю игру там никто никому не отрезал ухо крупным планом! Не до конца понятно, зачем студия Reflections пошла на GTA-территорию, особенно если учесть, что им до сих пор интересны именно машины. В 2002 году, после провала Driver 2, они сделали приятную гонку Stuntman о буднях голливудского каскадера, который отвечает за то, чтобы в каком-нибудь очередном «Джеймсе Бонде» авто исправно бились, горели и взрывались.

А вот Driver: Parallel Lines стал последней каплей: это скучный и примитивный автомобильный экшн в жанре «пока GTA 4 не вышла». Еще один толчок: умный мужчина Вин Дизель смекнул, что игра в духе Driver может работать и сегодня, главное – чтобы игрогерой скакал от машины к машине, а все вокруг искрилось и лязгало. И все это есть в Wheelman: виртуальный Дизель, правда, все же бегал и стрелял, но процентов эдак на девяносто пять игра состояла из страстных, красивых, феерических погонь. В Reflections тоже, видимо, следили за приключениями лысого Майло: Driver: San Francisco – это, как вы уже, видимо, в курсе, перезапуск серии и настоящий автобурлеск. Агент Таннер (главный герой первых трех частей) лежит в коме, но его подсознание рисует ему страшные картины – будто бы он гоняется за бандитами по улицам родного города, но при этом может вселяться в любой автомобиль прямо на ходу. Завязка достойна кинофильма «Возвращение мушкетеров», но, похоже, по-настоящему злая и безумная автоаркада должна подпитываться человеческим безрассудством. Все-таки цель у авторов благородная: напомнить всем, что машины в игре – это превосходно уже само по себе. Вспомните, как вы собирались с пятью друзьями вокруг PlayStation и с замиранием сердца запускали Destruction Derby (от той же, между прочим, студии)? Тогда «поломать тачку» было каким-то приятным таинством. Сегодня, когда машины взрываются даже в тайкунах, нужно серьезно постараться, чтобы у нас перехватывало дух от одного только красивого поворота.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

На пыльной полке с 1998 года

То, что гонки в духе Hot Pursuit будут всегда популярны, можно было понять еще по древней Chase H.Q. – вы наверняка помните игру с Sega Genesis, где полицейский за рулем спортивного автомобиля, джипа или тягача сперва догонял преступника, а потом таранил. Третья Need for Speed давила примерно на те же уязвимые точки, что и Driver, плюс солнце, травка, «Ламборджини» и интеллигентный гламур (а еще, конечно, вертолеты). Hot Pursuit – это, вероятно, самая популярная сплит-скрин игра на PS, тогда как на ПК в компании друзей практиковалось могучее правило «от копов до первой смерти!». Серия всегда кичилась своими лицензированными автомобилями, и Hot Pursuit это придавало какой-то особый шарм: «Порше» и «Доджи» тут трогательно переливались и сверкали, будучи буквально в трех секундах от того, чтобы превратиться в груду металлолома. Про груду – это мы, конечно, условно: машинки в старых NFS бились крайне неохотно.

Зато отлично бьются в новых: Criterion, авторы Burnout и Black (что в гонках, что в шутерах у них каждую секунду на игрока падает обломок чего-то тяжелого), по-другому просто не работают. Но любопытнее другое: в старый Hot Pursuit все играли, в новый – все собираются поиграть, а вот про «промежуточный» Hot Pursuit 2, в принципе, вспоминают редко. И поделом: не совсем понятно, что именно EA Black Box поломали в оригинальной механике (неужели дело только в надоедливых ракетах, летящих на автомобиль игрока с полицейского вертолета?), но очередной NFS умудрились завалить люди, у которых чувство скорости выжжено на мозжечке. Правда, Hot Pursuit 2 памятна тем, что именно тогда, в 2002 году, у Electronic Arts сформировался собственный музыкальный вкус: появился лейбл EA Trax, под которым специальный отдел издательства занимается лицензированием популярных треков. Так, в Hot Pursuit 2 можно было услышать Rush, The Humble Brothers и Pulse Ultra, а связка «рок, техно и хип-хоп» и по сей день используется чуть ли не в каждой спортивной EA-игре.

Twisted Metal

Невозмутимо переждав три года упорных слухов, Sony безо всяких предварительных анонсов привезли новую часть Twisted Metal на E3: у руля – создатель God of War и оригинала для PS One Дэвид Джаффе, по сути – тот же автомобильный файтинг, но теперь с толковой физикой и, внимание, вертолетом.

DEUS EX

На пыльной полке с 2000 года

Мы не опечатались: ну, право слово, не считать же за полноценный Deux Ex откровенно проходную Invisible War, породившую, к тому же, популярный игротермин «оконсолилась», который очень удобно использовать на игровых форумах, когда не совсем понятно, что же в игре не работает, но очень уж хочется доказать свою правоту. В Invisible War не работало практически все: стелс, ролевые элементы, сюжет – в общем, то, что делало из Deus Ex не просто киберпанк-шутер, а диковатую смесь всего на свете — сбивчивую, не всегда логичную, но слишком уж непохожую на все остальное, чтобы ее можно было спокойно проигнорировать. Третья часть (а вообще это приквел) окутана благоприятной аурой (щедрый издатель Square Enix, ориентиры на оригинал, да и на E3 все выглядело прекрасно), поэтому если где и ждать подвоха, так это от студии-исполнителя, Eidos Montreal, куда понабирали сотрудников отовсюду сразу. Помимо Human Revolution они, к тому же, занимаются Thief 4.

Зато к однозначному успеху идет Уоррен Спектор, создатель Deus Ex: он занят эксклюзивным для Wii платформером по диснеевской вселенной, Epic Mickey. Это мрачная, глубокая аркада, которая преспокойно совмещает в себе двухмерный и трехмерный платформер, RPG, стелс и адвенчуру – Уоррен, по его собственным словам, ужасно рад, что дорос до создания игр с рейтингом Teen, и у него есть все шансы потягаться с Super Mario Galaxy. На вопрос, а как же Deus Ex, отвечает в духе: «А я Deus Ex уже десять лет назад сделал, теперь пусть другие маются!». Действительно.

Half-Life
Будто бы находясь вне времени и пространства, суровые энтузиасты уже пять лет сантиметр за сантиметром перерисовывают оригинальный Half-Life на движке Souce.

MORTAL KOMBAT

На пыльной полке с 1995 года

Ultimate Mortal Kombat 3 – именно так называлась последняя действительно великая MK-игра. Затем – тринадцать лет грусти и печали: зачем-то трехмерная Mortal Kombat 4, никому не нужное переиздание для Dreamcast, три скучных выпуска для PS2 и, наконец, Mortal Kombat vs. DC Universe, где можно было дать в морду Бэтмену или Супермену. Оно-то, может, и забавно, но как-то несерьезно: Mortal Kombat – это когда ты превратился в дракона и откусил кому-то голову.

После потопа Midway и переезда серии под крыло Warner Bros. Эд Бун, худрук и один из создателей знаменитого файтинга, вздохнул спокойно: вот теперь-то можно сделать настоящий Mortal Kombat, с блек-джеком и фаталити! Знаменитый прием Саб-Зиро «и вот я вырвал твой хребет!», напомним, ответственен за появление ESRB и возрастного ценза на видеоигры в принципе. В Mortal Kombat 2011 года все будет так, как вы запомнили в Ultimate: никаких лишних героев, старые добрые приемы, знакомые «задники», идеологически верная изометрия и все фаталити, которые вы подсмотрели в книжке «999 игровых секретов». В 2008 году Бун, между прочим, обмолвился, что следующие MK (то есть, следующие за DC Universe) вполне могут появиться и на PC; не исключено, что скоро в каждый офис вернется позабытая забава «versus mode на одной клавиатуре».

Donkey Kong
Чуточку, видимо, подустав от Марио (который, кстати, дебютировал именно в игре про Данки Конга), Nintendo вспомнили, что у них в загашнике есть и отличный платформер про гориллу. Donkey Kong Country Returns – формально продолжение Donkey Kong Country на SNES, на деле же – полный перезапуск серии. Отвечают за обезьяньи приключения люди из Retro, студии-разработчика трилогии Metroid Prime.

X-COM

На пыльной полке с 1997 года

X-COM с заметным скрежетом вписывается в индустриальные реалии 2010 года: слишком сложный, слишком глубокий и непонятный симбиоз экономической стратегии и пошаговых боев, чтобы в него кто-то стал играть сегодня (мы бы, наверное, и сами не стали). А вот X-COM с куда-то потерявшимся дефисом – карикатурная версия «Секретных материалов» в 50-е, плюс огромные лучи из глаз летающих черт знает кого. Теперь это, конечно, шутер, но, во-первых, экономика и менеджмент базы никуда не денутся, во-вторых, разработчики обещают какой-то тактический интерфейс.

В девяностые, впрочем, дела у серии складывались по-разному: придумав в 1993 году оригинальную концепцию, братья Голлоп не понимали, куда двигать все наработки UFO Defense. В итоге продолжение, Terror From The Deep, отличалось в основном только перерисованными спрайтами (хотя все и этому были рады), в Apocalypse почему-то появились сражения в реальном времени, а дальше, после 1997 году, начинается история совсем другого X-COM. Две посредственные части своими силами доделали в Microprose, а в 2003, 2005 и 2007 годах вышли UFO: Aftermath, UFO: Aftershock и UFO: Afterlight соответственно – фактически, фанатские высказывания по мотивам. Практически одновременно с Afterlight вышла и UFO: Extraterrestrials, дословный, но довольно скверный ремейк первой части. Так что по поводу игры 2K Games доминирует мнение «лучше так, чем никак».

Rayman
Мишель Ансель, собрав уютную команду всего из пяти человек и создав простенький 2D-инструментарий, руководит созданием Rayman Origins – да, это действительно классический плоский платформер.

Heroes of Might and Magic

После ниваловских «Героев V» серия погрузилась в забвение: шестую часть никто делать, кажется, не собирался. Поэтому анонс Might & Magic: Heroes VI стал для нас большой неожиданностью – новый разработчик, новый (очень даже неплохой) графический движок, меньше видов ресурсов и долгожданный возврат к традициям третьей части – нашей любимой. Ждем с нетерпением.

SONIC THE HEDGEHOG

На пыльной полке с 2001 года

После провала Dreamcast и ухода SEGA с консольного рынка никто не сожалел о довольно бесполезном куске пластика и металла, сожалели все о «Сонике»: понятно, что если у тебя нет приставки, то и талисман, долгоиграющий герой, тебе тоже не нужен. Компания всегда неплохо зарабатывала на играх с Sonic в названии (суммарный их тираж перевалил за 70 млн.), но как-то толкать серию вперед уже, очевидно, не хотелось – так девять лет, с выхода Sonic Adventures, реактивный ежик пролежал в коме.

Опомнились в SEGA, видимо, аккурат после того, как плоские платформеры вернулись в моду; да что там – когда под носом маячат феноменальные продажи New Super Mario Bros., а у тебя есть права на одну из самых узнаваемых аркад в мире, только кретин не смекнет: «Пора!». Sonic The Hedgehog 4, конечно, следовало случиться лет пять назад – сегодня ежу придется конкурировать с индисектором, где никого уже не удивишь безумными скоростями. Впрочем, консерватизм «Сонику» явно на пользу – признайтесь, вам уже хочется зарядить в Genesis картридж с третьей части. Только, предаваясь ностальгии, запомните, пожалуйста, эти названия: Sonic Unleashed, Sonic Heroes, Sonic Riders и Sonic and the Black Knight. К таким «Соникам» лучше не соваться. ■

ВЭЛКОМ БЭК, КОММАНДЕР!

Удачные и не очень возрождения, которые уже состоялись

Автор:
Дмитрий Карасев

ИГРЫ, КОТОРЫХ НЕ БЫЛО

ПРОДОЛЖЕНИЯ ЗНАМЕНИТЫХ СЕРИАЛОВ, ТАК И НЕ УВИДЕВШИЕ СВЕТ

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНД – ГЛАВНЫЙ, ПРОСТИТЕ, ТРЕНД ПОСЛЕДНИХ ЛЕТ. НОВОСТИ О ЗНАМЕНИТЫХ СЕРИАЛАХ, ВНОВЬ ВСТАЮЩИХ В СТРОЙ, ПРИХОДЯТ ОДНА ЗА ДРУГОЙ. ВОТ В БОКСАХ PIRANHA GAMES КОНСТРУИРУЮТ НОВЫЙ MECHWARRIOR, ВОТ В СОСЕДНЕМ АНГАРЕ ПЫТАЮТСЯ СОБРАТЬ ШУТЕР ИЗ ЗАПЧАСТЕЙ ОТ X-COM, А ВНОВЬ РАДУЮЩИХ НАС ГЕРОЕВ ВРОДЕ FALLOUT 3 И ВОВСЕ НЕ ПЕРЕЧИСЛИТЬ... ЧИТАЯ ОБЗОРЫ И ПРЕВЬЮ «ВОСКРЕСШИХ» ИГР, ПОНЕВОЛЕ ЗАДАЕШЬСЯ ВОПРОСОМ: А КАКИМИ ВИДЕЛИ ПРОДОЛЖЕНИЯ ЗНАМЕНИТЫХ СЕРИАЛОВ ИХ СОЗДАТЕЛИ? ЧТО ДОЛЖНО БЫЛО СТАТЬ С ЗЕМЛЕЙ FALLOUT 3 ОТ BLACK ISLE, ЗАЧЕМ BLIZZARD ПОНАДОБИЛОСЬ ДЕЛАТЬ РИСОВАННЫЙ ПРИКВЕЛ К WARCRAFT 2 И КУДА ОТПРАВЛЯЛСЯ РОГАТЫЙ ВЛАСТЕЛИН В DUNGEON KEEPER 3? НАШ СЕГОДНЯШНИЙ РАССКАЗ – ОБ ИГРАХ, КОТОРЫЕ НОСИЛИ ГРОМКИЕ ИМЕНА И КОТОРЫХ С НЕТЕРПЕНИЕМ ЖДАЛИ, НО ТАК И НЕ ДОЖДАЛИСЬ МНОГОЧИСЛЕННЫЕ ФАНАТЫ.

PROJECT VAN BUREN (FALLOUT 3)

ОСТОРОЖНО, BLACK ISLE ЗАКРЫВАЕТСЯ

В Fallout 3 должно было появиться множество реально существующих мест – от города Денвера до Гранд-Каньона.

- **ЖАНР:** постапокалиптическая RPG v3.0
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Isle Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay Entertainment

Мартин Ван Бюрен – восьмой президент США. В Interplay сложилась традиция давать своим проектам рабочие названия в честь хозяев Белого Дома или их заместителей. Упомянутая в нашей статье Baldur's Gate 3 проходила под именем «Вашингтон». Первая Baldur's Gate была известна как «Джексон» (предшественник Ван Бюрена), Lionheart – «Квинси», Icewind Dale – «Адамс», не дожившая до релиза Torn – «Джефферсон».

Что было: Несостоявшаяся третья часть легендарной RPG появилась на свет весной 2001 года – сразу после релиза Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Провал «Братства Стали» и уход из Black Isle трех отцов-основателей Fallout – Тимоти Кейна, Леонарда Боярского и Джейсона Андерсона – давали фанатам серьезный повод для опасений. Но разработчики делали бравый вид и уверенным голосом заявляли, что все будет «о'кей».

Играть нам предстояло за заключенного (севшего за дело или по ложному обвинению – можно было бы выбрать самому при создании персонажа). Выйдя из тюрьмы досрочно – после того как ее сровняли с землей неизвестные налетчики, – наш герой активно включался в войну между старым добрым Братством Стали и Новой Калифорнийской Республикой. Надо ли говорить, что именно его действия и определяли исход конфликта? Впрочем, в конце все равно выяснялось, что события игры есть хитроумный план злого ученого Виктора Пресперо. Последний задумал получить пульт управления от орбитальной платформы с ядерными боеголовками и окончательно вычеркнуть человечество из списка обитателей нашей Вселенной. Что интересно, помешать его планам мы не успевали в любом случае, зато в наших силах было выбрать, куда именно направить ракеты, – и тем самым определить будущее планеты.

Дальнейшая история пересказывалась уже не раз – новая ролевая система, два года ожидания, локальный финансовый кризис в одной отдельно взятой Interplay и трагическая смерть Project Van Buren.

Что стало: Troika Games, основанная ушедшими из Black Isle Кейном, Боярским и Андерсоном, позже пыталась выкупить Fallout 3. Однако тонущая Interplay запросила слишком большую сумму, а пока они торговались, пошла на дно и сама Troika Games. Постъядерный мир в итоге стал собственностью Bethesda Softworks, которая сделала свой Fallout 3, с блек-джеком и видом от первого лица. Демоверсия Van Buren до сих пор гуляет по Сети, а многие сюжетные решения из закрытой игры были позаимствованы для Fallout: New Vegas, над которой сейчас работает ряд бывших сотрудников Black Isle.

Примерно так должна была выглядеть новая ролевая система.

RPG, над которой Troika Games работала перед банкротством. Ничего не напоминает?

Team Fortress 2: Brotherhood of Arms (Valve Corporation/Valve Corporation) – это совсем не та Team Fortress 2, о которой вы подумали. Эта Team Fortress 2 должна была увидеть свет в 2001 году как самостоятельная игра, серьезный тактический шутер без всяких намеков на мультики. Нам обещали обилие военной техники, акцент на совместной прохождение миссий, парашютный десант на вражеские позиции… Едва не предвосхитив Call of Duty и еще много кого, Brotherhood of Arms тихо задохнулась в подвалах Valve, чтобы через пару лет всплыть как приложение к приключениям Фримена.

Вот так должны были выглядеть герои Team Fortress 2 по первоначальной задумке авторов.

JAGGED ALLIANCE 3 / JAGGED ALLIANCE 3D

JAGGED ALLIANCE, КОТОРЫЙ МЫ ПОТЕРЯЛИ

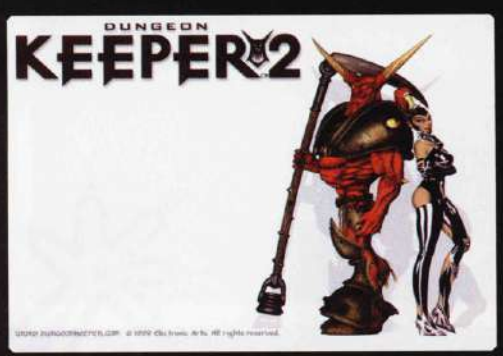
Что было: В июне 2004 года мир облетела радостная весть: сериал Jagged Alliance, пять лет находившийся в подвешенном состоянии, все же получит продолжение. Причем не одно, а сразу два. Причем от российского производителя. Никому тогда и в голову не могло прийти, что все это – начало долгой сказки с грустным концом. Итак, работы были поручены GFI, которая, в свою очередь, подрядила для этого МиСТ ленд-ЮГ. Изначально предполагалось, что Jagged Alliance 3D выйдет почти сразу и станет той же JA2, только с трехмерной графикой. Jagged Alliance 3 должна была увидеть свет позже и представлять собой полноценное продолжение с рядом серьезных изменений. Так, в JA3 предполагалось ввести сразу несколько фракций, что открывало возможности для дипломатических игр. Наемники с их уникальными характеристиками каждый раз распределялись между сторонами конфликта случайным образом – так что персонажи, прежде сражавшиеся за вас, в новой игре могли оказаться по ту линию фронта.
Но ни «сразу», ни «позже» у разработчиков не получилось. Производство обеих игр затянулось, а тут еще GFI разродилась ни с кем не согласованным анонсом о планах перенести Jagged Alliance в real-time. Решение, само собой, вызывало бурю «поддержки» у фанатов. Закончилось все тем, что в сентябре 2005 года канадская Strategy First от греха подальше закрыла Jagged Alliance 3, а в августе 2006 отозвала и Jagged Alliance 3D. Впрочем, это не помешало им в декабре того же года снова обратиться к русским разработчикам – «Акелле» и F3 Games. Новая Jagged Alliance 3 должна был представлять смесь обеих игр. К обещанным ранее трехмерности и нескольким враждующим сторонам добавились разрушаемые постройки, мультиплеер с возможностью совместного прохождения миссий и еще много чего хорошего. Однако проект постепенно сошел на нет, и тихо умер даже без объявления о собственной смерти.

Что стало: В марте 2010-го немецкое издательство bitComposer Games выкупило у Strategy First права на сериал и объявила о разработке своей версии Jagged Alliance 3, не имеющей никакого отношения к трудам российских разработчиков. Релиз, кстати, должен состояться уже в следующем году.

- **ЖАНР:** две пошаговых стратегии с элементами тактики
- **РАЗРАБОТЧИК:** МиСТ ленд-ЮГ/GFI, F3 Games
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Strategy First

DUNGEON KEEPER 3: WAR FOR THE OVERWORLD

ВСЕ ПЛОХОЕ КОГДА-НИБУДЬ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ



War for the Overworld так и осталась на уровне дизайн-документа – ни программисты, ни художники даже не успели приступить к работе.

- **ЖАНР:** RTS-симулятор темного властелина с непрямым управлением
- **РАЗРАБОТЧИК:** Bullfrog
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts

Что было: Единственным материальным доказательством существования третьего эпизода Dungeon Keeper был специальный ролик, прилагавшийся к подарочному изданию второй части. В нем было показано, как главный герой, покачивая рогатой головой, выходит на свет божий. В видео заключался и основной смысл Dungeon Keeper 3 – на сей раз сеять зло и несправедливость нам предстояло уже на свежем воздухе.

В соответствии со всеобщей модой, к знакомым нам силам зла и добра должна была прибавиться третья фракция. Причем играть можно было бы за каждую из сторон, благо в третьей части Bullfrog собиралась уделить основное внимание мультиплееру.

Работы над War for the Overworld стартовали сразу после выхода Dungeon Keeper 2, в ноябре 1999 года. В феврале 2000-го игра была официально анонсирована, а уже через месяц на ней стоял штамп «заморожено до лучших времен». Electronic Arts как раз приняла доктрину «меньше новаций, больше денег», и экспериментальный Dungeon Keeper 3 был закрыт в угоду более надежным в финансовом плане играм (а именно – консольным проектам по мотивам «Властелина колец» и «Гарри Поттера»).

Что стало: Через несколько лет была закрыта и сама Bullfrog, а ее сотрудники разбежались по разным отделениям Electronic Arts. Нет никаких оснований предполагать, что в ближайшее время дело сдвинется с мертвой точки.

Последние скриншоты Jagged Alliance 3D. Вскоре после этого игра превратилась в «Джаз: Работа по найму».

BALDUR'S GATE 3: THE BLACK HOUND

БОГ ТРОИЦУ ЛЮБИТ?

Что было: Закрыв в 2001 году многообещающую Tron, Black Isle бросила высвободившиеся силы на продолжение сериала Baldur's Gate. The Black Hound разительно отличалась от своих знаменитых предшественниц. Вместо эпической резни с детьми Баала в главных ролях нас ожидала куда менее масштабная игра с упором на квесты и исследование окружающего мира, а не на постоянное повышение уровня.

Собственно, поначалу The Black Hound вообще никакого отношения к Baldur's Gate не имела, а перед двоеточием должны были стоять буквы «D&D». Но вскоре сотрудничество Interplay с Wizards of the Coast закончилось – тогда и было решено задействовать громкое имя, чтобы привлечь внимание игроков. Специально для The Black Hound был создан новый 3D-движок, и, если верить возглавлявшему проект Джошу Сойеру, разработка продвигалась очень бодрым темпом. Однако в 2003 году Baldur's Gate 3 накрылась тем же тазом, что и остальные проекты Interplay.

Что стало: В свободное от работы в Obsidian Entertainment время Джош Сойер создал по мотивам The Black Hound одноименный мод для Neverwinter Nights 2. В Интернете тем временем периодически всплывали заявления о том, что Atari вот-вот анонсирует Baldur's Gate 3 – в том числе и от самой Atari. Однако воз и ныне там.

Скриншотов оригинальной The Black Hound не сохранилось. Здесь вы можете наблюдать мод для Neverwinter Nights 2.

ЭКСПЕРИМЕНТАЛЬНЫЙ ПРОЕКТ БЫЛ ЗАКРЫТ В УГОДУ БОЛЕЕ НАДЕЖНЫМ В ФИНАНСОВОМ ПЛАНЕ ИГРАМ.

- **ЖАНР:** RPG, не похожая на Baldur's Gate
- **РАЗРАБОТЧИК:** Black Isle Studios
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Interplay Entertainment

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

ЖЕЛЕЗНОЕ ПРАВИЛО BLIZZARD

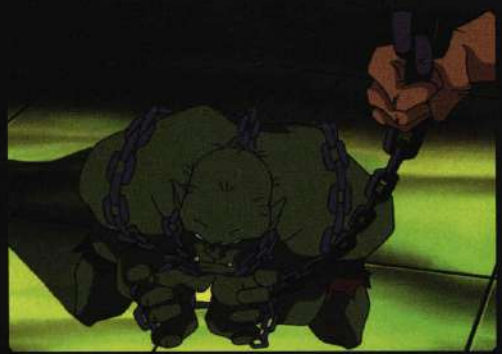
Animation Magic ответственно подошли к воссозданию мира WarCraft – перед вами самая настоящая консерватория грифонов.

Жертвами «железного правила Blizzard» стали еще две игры – постъядерная RTS Shattered Nations (ее разработкой руководил Боб Фитч, один из отцов-основателей StarCraft), а также консольный шутер во вселенной все той же Starcraft под названием StarCraft: Ghost.

Command & Conquer: Renegade 2 (Westwood Studios / Electronic Arts) – попытка сделать продолжение единственного пока шутера по вселенной C&C была предпринята в 2002 году. Ничего принципиально нового Westwood придумать не успела – в 2003-м студия стала собственностью EA, которая закрыла проект в силу малой популярности первой части.

Ни внешне, ни концептуально Renegade 2 не отличался особо от первой части.

Что было: Следующий участник парада не вполне подпадает под определение «продолжение сериала». Но все же он должен был стать полноценной частью истории Азерота и дать начало линейке себе подобных игр, так что пройти мимо него было бы весьма обидно. Да и не каждый день выдается случай рассказать о том, как Blizzard собиралась выпустить рисованный квест (!) во вселенной Warcraft (!!), да еще и от русской студии (!!!). Подобной идеей «Близзарды» загорелись в 1997 году, через пять месяцев после рождения Battle.net и успеха WarCraft 2: Beyond the Dark Portal. На себя они брали исходный дизайн и непосредственное программирование, а рисование, анимация, озвучка и все остальное были поручены русско-американской студии Animation Magic. Lord of the Clans представляла собой классическую рисованную адвенчуру, а ее главному герою, молодому орку по имени Тралл, предстояло пройти не менее классический путь от раба в человеческом поселении до вождя большого племени. Работа над игрой шла быстро, и уже через год у Animation Magic были готовы почти вся графика, головоломки и звуковое сопровождение. К сожалению, сведение всего этого воедино сопровождалось рядом технических проблем, которые сильно смущали Blizzard. Сотрудники российского подразделения Animation Magic позже объясняли это тем, что американские партнеры выходили на связь лишь несколько раз в месяц. Так или иначе, релиз игры несколько раз откладывался.



Над Lord of the Clans работало немало известных личностей – так, Тралла озвучивал актер Клэнси Браун (Курган из «Горца»).

К тому же осенью 1997 года LucasArts выпустила «конкурирующий» квест The Curse of Monkey Island, продажи которого оказались далеки от ожидаемых. Подумав с полгода, Blizzard свой проект закрыла. Как любят говорить по этому поводу сами авторы StarCraft: «Наше железное правило – выпускать только игры, в которых мы уверены на сто процентов».

Что стало: Сюжет игры лег в основу романа WarCraft: Lord of Clans, который стал вторым в истории художественным произведением про Азерот. Тралл оказался активным действующим лицом WarCraft 3 и World of WarCraft. А в марте 2010 года в Сети всплыли 20 минут игрового видео Lord of the Clans – что является косвенным подтверждение слухов о существовании играбельной альфа-версии.

- **ЖАНР:** рисованный квест с орками
- **РАЗРАБОТЧИК:** Animation Magic, Blizzard Entertainment
- **ИЗДАТЕЛЬ:** не было

06

OUTCAST 2: THE LOST PARADISE

ИЗГНАНИЕ ИЗГНАННИКА

Воксель – это трехмерный пиксель, точка, имеющая не только длину и ширину, но и высоту. Из таких точек воксельные движки и собирали различные объекты – например, фантастические пейзажи Outcast. Воксели позволяли добиться недоступного обычным движкам качества картинки, но расплатой стал быстрый рост системных требований. Именно поэтому объемные точки так и на стали будущим игровой индустрии.

Tom Clancy's Ghost Recon 2 (Red Storm Entertainment/Ubisoft Entertainment) – успех дебютной Ghost Recon в 2001 году был настолько велик, что Ubisoft начала разработку второй и третьей части почти одновременно. Сиквел должен был обзавестись новым движком, точнее, сразу тремя – отдельно для PC, PS2 и Xbox. По этой причине PC-версию несколько раз переносили, а потом и вовсе отменили, когда выяснилось, что уже пришло время выпускать третью часть.

Ghost Recon 2 едва не создала уникальный прецедент, когда второй эпизод вышел бы после третьего.

К большому нашему сожалению, красота мир Outcast так и не спасла.

ДВИЖОК OUTCAST 2 ДОЛЖЕН БЫЛ ИЗБАВИТЬСЯ ОТ ВОКСЕЛЕЙ И СТАТЬ ЕЩЕ ПРЕКРАСНЕЕ: НАМ ОБЕЩАЛИ, ЧТО В ИГРЕ МОЖНО БУДЕТ РАЗГЛЯДЕТЬ КАЖДУЮ ТРАВИНКУ, КОЛЫШУЩУЮСЯ НА ВЕТРУ.

- **ЖАНР:** квест неземной красоты
- **РАЗРАБОТЧИК:** Appeal
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Infogrames

Что было: Рассказ о несбывшихся надеждах был бы неполным без упоминания Outcast 2. Первая часть, вышедшая в 1999 году, без труда собрала вокруг себя армию поклонников, не унимающихся до сих пор. Немудрено: в Outcast уникальной красоты картинка соединилась с по-настоящему захватывающей историей (и революционной для того времени технологией искусственного интеллекта, если уж на то пошло). Анонс продолжения не заставил себя ждать – бывшему морпеху Каттеру Слейду предстояло вновь отправиться в знакомый уже параллельный мир и спасти его обитателей во второй раз подряд. На этот раз похождения Слейда должны были содержать в разы больше экшна, чем в прошлый раз. Фирменный воксельный движок, позволявший Appeal рисовать волшебную картинку без ущерба для системных требований, ушел в прошлое. На смену ему пришел моторчик Himalaya, отличающийся – если верить бельгийцам – не меньшей красотой, а также способностью к повышенной детализации. По крайней мере, нам обещали, что в Outcast 2 можно будет разглядеть каждую травинку, колышущуюся на ветру.

Увы, но проверить это так и не удалось. Вскоре Appeal заболела распространенной среди разработчиков болезнью под названием «острая финансовая недостаточность». Infogrames несколько раз собирала специальную комиссию, чтобы оценить перспективы Outcast 2, но денег на спасение экономики Appeal издатель все-таки пожалел. Так и закончилась одиссея Слейда.

Что стало: Группа фанатов под названием Eternal Outcasts уже несколько лет делает Open Outcast на основе движка CryEngine (и даже выпустила демоверсию). А для желающих поностальгировать магазин Good Old Games недавно выпустил обновленную версию Outcast, совместимую с современными видеокартами.

X-COM: ALLIANCE / X-COM: GENESIS

ИНОПЛАНЕТЯНЕ УМИРАЮТ, НО НЕ СДАЮТСЯ

Что было: Вначале была великая и ужасная X-COM: UFO Defense (она же UFO: Enemy Unknown). Потом была ни в чем не уступавшая ей X-COM: Terror from the Deep. А потом Hasbro принялась ставить над X-COM эксперименты в надежде получить популярный бренд. Главные «уфологи» братья Голлоп под шумок умыли руки, а большинство получившихся в итоге игр ужасали разве что фанатов серила. Парочка наиболее оригинальных экспериментов вообще не дожила до завершающей стадии. Первой в этом списке значится X-COM: Genesis – предпринятая в 1999 году попытка перенести историю об инопланетянах и противостоящих им спецслужбах в полноценное 3D, а заодно и в полноценный real-time. Отвечали за это те же люди, которые только что выпустили освистанную фанатами X-COM: Interceptor. Специально для нового проекта они создали движок, обещавший немало прелестей – в том числе трехмерную карту земли Geoscape с возможностью масштабирования и интуитивный редактор, позволяющий создавать собственные уровни.
Параллельно с Genesis стартовал проект под названием X-COM: Alliance. Последний и вовсе представлял собой тактический шутер, этакий Counter-Strike в космосе (причем число бойцов в отряде составляло 12 человек – даже больше, чем в «тактических» сражениях других X-COM). Завязка тоже была перевернута с ног на голову – на этот раз человечество само запускало исследовательский корабль с толпой десантников на борту к далеким мирам. По пути «мирные путешественники» натыкались на заклятых друзей пришельцев и давали последним прикурить уже на их поле. Разработка обоих проектов шла полным ходом, но в 2001 году Hasbro взялась сокращать расходы, и компьютерное отделение оказалось на одной из первых позиций в расстрельном списке.

Что стало: Движок от Genesis лег в основу нескольких игр, в основном консольных. Atari однажды запустила сайт «обновленного X-COM: Alliance», но потом быстро извинилась и все убрала. Ну а за очередное возрождение X-COM в этом году взялась 2K Marin – первый проект, как известно, будет представлять собой экшн от первого лица.

- **ЖАНР:** тактический FPS про пришельцев и RTS про них же
- **РАЗРАБОТЧИК:** MicroProse
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Hasbro Interactive

Чтобы привлечь мужскую аудиторию, MicroProse сделала большую часть отряда в Alliance женщинами. Но скафандры им снимать не стала.

DUNE GENERATIONS

ПЕРВАЯ ОНЛАЙНОВАЯ

- **ЖАНР:** первая в истории онлайновая RTS
- **РАЗРАБОТЧИК:** Cryo Networks
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Cryo Networks

Что было: Dune Generations, работа над которой стартовала в 2001 году, могла стать первой в истории (!) онлайновой real-time стратегией. Ну и, по совместительству, очередным пунктом в запланированной Cryo Networks линейке игр по мотивам «Дюны». Если вкратце, то разработчики трудились над симулятором правителя одного из Великих Домов. На словах все выглядело просто – налаживаем добычу ресурсов на родной планете, на вырученные деньги собираем армию и летим перекраивать карту космоса по своему усмотрению. Тот, кого военная карьера не устраивала, может попробовать себя в роли торговца или дипломата – свою «специализацию» с набором соответствующих бонусов игрок выбирал на старте. Совсем без битв, впрочем, обойтись было нельзя. Сражения протекали в виде RTS-битв на поверхности той планеты, которую вы пытаетесь захватить или отстоять…
Вот так и должна была выглядеть первая интернет-RTS, если бы финансовые проблемы не заставили Cryo Networks сочинить проекту некролог.

Что стало: Ничего. Модное на рубеже веков увлечение «Дюной» сошло на нет, а о Dune Generations с тех пор ничего не слышно.

Generations смогла бы похвастаться как минимум очень и очень приличной графикой.

09

ULTIMA WORLDS ONLINE / ORIGIN, ULTIMA X: ODYSSEY

УЛЬТИМАТУМ ГЭРРИОТА

- **ЖАНР:** «MMORPG нового поколения» и «революционная MMORPG»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Origin Systems
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Electronic Arts

Мир Ultima Online 2 не был чисто фэнтезийным, а скорее стимпанковым – из-за катаклизма здесь будущее смешалось с прошлым.

Что было: Анонсированная в 1999 году Ultima Worlds Online: Origin гордо позиционировалась как «онлайновая RPG второго поколения». Так оно, по сути, и было – Origin Systems делала сиквел выпущенной двумя годами ранее Ultima Online, бабушки всех нынешних MMORPG.

Во второй Ultima должно было быть исправлено все, что разработчики не учли при создании первой части. PvP по умолчанию запрещалось везде, кроме специальных арен. Игроки могли объединяться в группы для совместных действий. Каждый класс имел несколько направлений развития. Плюс еще ряд пунктов, которые для нынешних разработчиков MMORPG являются вещами очевидными.

В отличие от «Ультимы» первой, изометрической, сиквел должен был получить полноценный трехмерный движок. Но тут Electronic Arts задалась логичным вопросом – а зачем собственными руками резать Ultima Online, несущую золотые яйца? В марте 2001 года сиквел был закрыт, а его создатели брошены на поддержку первой части.

В 2004 году история повторилась с еще одной онлайновой «Ультимой» – Ultima X: Odyssey. Origin Systems с энтузиазмом взялась за работу, пообещав создать «революционную MMORPG» и вдохнуть жизнь в застоявшийся онлайновый жанр, который в то время делился на две категории: «EverQuest» и «клоны EverQuest».

Главной изюминкой предлагалось сделать систему морального развития героя: характеристики персонажа определялись не только уровнем и навыками, но также чертами личности. Пощадил разбойника, выполняя квест, – повысилась доброта, убил – выросла законопослушность.

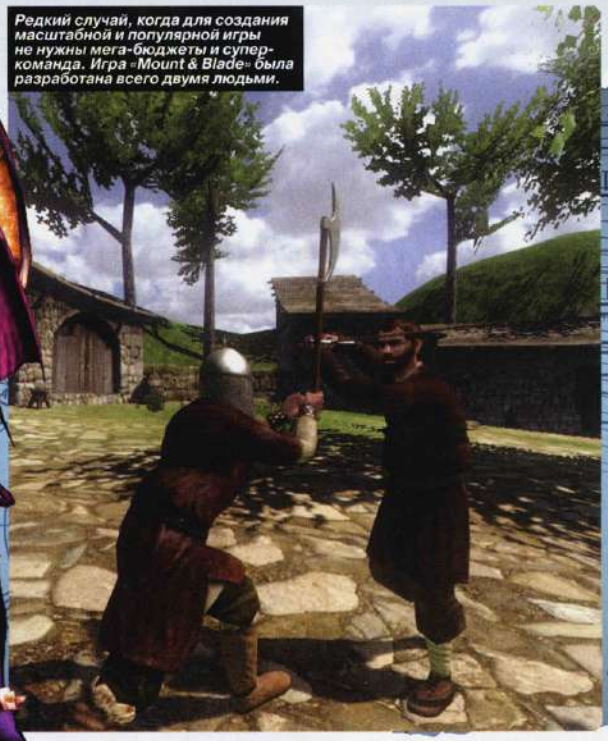
Что стало: Ряд задумок, погибших в Ultima Online 2, Ричард Гэрриот реализовала в Tabula Rasa. Ultima X стала последней игрой под именем «Ультима», и на возрождение серии пока особых надежд нет.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

К сожалению, нам уже никогда не удастся узнать, как выглядели бы эти игры, доберись они до прилавков. Зато никто не мешает рассматривать те, что пришли им на смену. Проекты анонсируются, закрываются и возрождаются вновь, но меньше их от этого не становится, а игровая индустрия и не думает впадать в спячку. Быть может, лет через 20 мы будем вздыхать, что Bethesda Softworks так и не доделала Fallout 15. Но это будет уже совсем другая история. ■

Sam&Max: Freelance Police (LucasArts/ LucasArts) – в 2002 году LucasArts объявила о возвращении отвязных детективов Сэма и Макса, впервые покоривших сердца фанатов в 1993 году. Новый квест обещал стать полностью трехмерным, но в остальном остаться верным классическим «рисованным» традициям. Однако второго пришествия не получилось, и после полутора лет разработки Сэм и Макс отправились на тот свет. Их кончина подвела черту под эпохой рисованных квестов, подарившей нам такие «не вышедшие» продолжения, как Space Quest 7, Full Throttle 2 и иже с ними.

Freelance Police тоже планировалось разбить на шесть эпизодов, так что Telltale Games, выкупившей игру, почти не пришлось ничего менять.



Редкий случай, когда для создания масштабной и популярной игры не нужны мега-бюджеты и супер-команда. Игра «Mount & Blade» была разработана всего двумя людьми.

УРОКИ ГЕЙМДИЗАЙНА ОТ KATAURI INTERACTIVE

УРОК ТРЕТИЙ: РАБОТА ГЕЙМДИЗАЙНЕРА В КОМАНДЕ

Так уж сложилось, что разработка игр – это сложный творческо-технический процесс, и одному человеку не по силам создать масштабную, качественную и современную игру. Сотни и тысячи команд разработчиков по всему миру творят очередные шедевры интерактивного искусства, ну или хотя бы пытаются делать вид, что творят. Разработка игры – это командный процесс. Разумеется, существуют исключения в виде гениев-одиночек, но о них мы побеседуем как-нибудь в другой раз.

Особенность работы геймдизайнера заключается в широком круге задач. В Katauri, как и в любой небольшой команде, дело обстоит именно так. Эти задачи на протяжении всей разработки тесно завязаны на работу программистов, сценаристов и художников. Об этом очень важно не забывать. А раз геймдизайнеру нужно много и плотно взаимодействовать с другими специалистами, значит, нужно уметь общаться с ними на одном языке. Точнее – на трех разных языках. В этом случае замечательно было бы получить соответствующее образование: художника, программиста и литератора, чтобы овладеть навыками общения с представителями этих профессий и понимать, как они мыслят. Впрочем, даже если такого бонуса у вас нет, то все придет с опытом. Главное – это общение и еще раз общение.

Геймдизайнер придумывает, во что и по каким правилам будет играть игрок и по каким законам существует игровой мир вокруг него. Художники визуализируют этот мир, наполняя его содержимым. Сценаристы и писатели наполняют игровой мир смыслом, доносят до игрока правила игры и ставят перед ним цели, придуманные геймдизайнером. А программисты дают им возможность сделать все это с помощью игрового движка и специального набора инструментов. В идеале – работают «под заказ» нужных остальным отделам возможностей. Пиарщики собирают информацию от первых, вторых и третьих, чтобы донести ее до потенциальных игроков. Ну а тестерам сам бог велел протаптывать дорогу в отделы, где сидят авторы найденных ими ошибок. В этой дружной команде независимо от всех остальных могут работать только бухгалтер и уборщица.

А ТЕПЕРЬ, ЗОЛОТАЯ РЫБКА, Я ХОЧУ...

Вы делаете игру? Замечательно! А вы уверены, что каждый из членов вашей команды точно знает и хорошо представляет, какую игру он делает?

От того, насколько качественно геймдизайнер (или проект-менеджер) донесет информацию об игре членам ко-

РАЗМЕР ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ?

Размер любой команды зависит от того, какие задачи она должна решать, – это касается и геймдева. Современная тенденция к разработке масштабных проектов требует больших усилий, а значит, и разрабатывают игры достаточно крупные компании, причем все больше и больше ресурсов уходит не только на разработку, но и на поддержку игр и сервисов. Например, численность работников всем известной Blizzard – более 2000 человек! И при этом большая часть их занята не разработкой, а поддержкой уже запущенных игр и сервисов. Если же у вас в разработке не пять потенциальных блокбастеров, то можно задействовать ресурсы и поскромнее. Численность Katauri Interactive на данный момент – 17 человек – не много. Но ту же «Легенду о рыцаре» мы создавали более скромными силами. У нас нет штатных PR-менеджеров, сценаристов и даже тестеров, как во многих командах, – только специалисты, которые плотно заняты в разработке на протяжении всего проекта.

ГОЛОС!

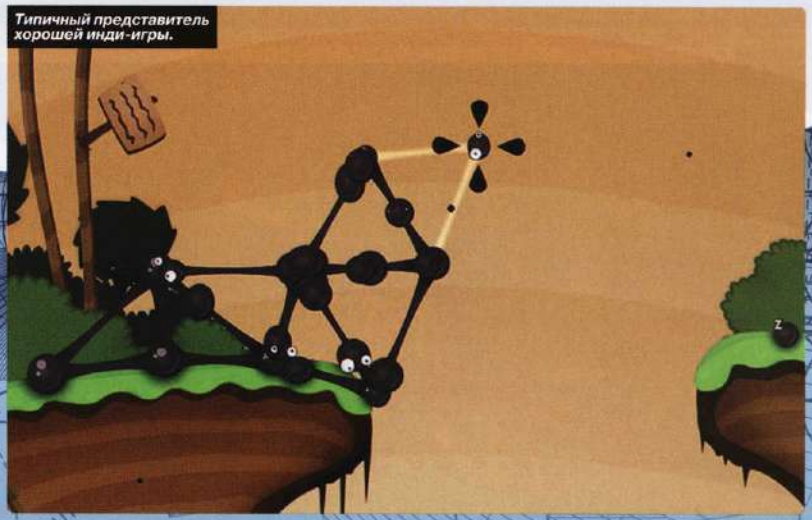
У нас в Katauri устное общение является неотъемлемой частью процесса разработки. Более того – руководитель проекта настаивает на том, чтобы сотрудники как можно больше возникающих вопросов решали именно устно. Конечно, существуют разные электронные средства, файлы задач и прочие радости цифрового века, но ничто и никогда не заменит живого общения.

И это работает. Эффективность разработки существенно выросла. Возникающие проблемы решаются максимально быстро и качественно, и уже на этапе постановки задачи обсуждаются все возможные подводные камни и сообща находятся пути их обхода.

Автор: Иван Магазинников,
ведущий геймдизайнер «King's Bounty: Перекрестки миров»

И МОНСТРЫ СТАЛИ ТОЛЩЕ, И ТРАВА ПОЛИГОНАЛЬНЕЕ...

Давным-давно, когда программы были килобайтными, а цветов – всего двести пятьдесят шесть, то усилиями одного-трех человек можно было создать отличную современную игру. С годами требования игроков к играм возросли, да и технологии не стояли на месте. И если раньше для создания обычного монстра для игры нужно было «просто» нарисовать анимированную картинку размером 128x128 в 256 цветов, то теперь все намного сложнее. Монстр – это высокополигональная анимированная модель, над созданием которой трудятся как минимум моделлер, текстурщик, аниматор и художник по спецэффектам. Как минимум. И это только его визуальное воплощение.



Типичный представитель хорошей инди-игры.

И еще один. Да-да, это тоже самый настоящий инди-проект. С отличным коммерческим потенциалом.

манды, будет зависеть эффективность разработки. Если вы делаете коридорный шутер, то незачем в движке делать поддержку больших открытых пространств. Если у вас линейный «Tower Defence», то нет нужды в сложнейших алгоритмах поиска пути. И нет смысла в стотыщполигональных монстрах, если на экране они будут размером с горошину. Лишь потратите впустую силы на реализацию ненужных вещей, да еще и игроки, не оценив ваших стараний, будут жаловаться на обилие багов и необоснованных тормозов.

Геймдизайнер – это человек с самыми большими претензиями к остальным членам команды. Это он требует от программистов поддержку скриптовых роликов на движке игры или возможность сбрасывать уже изученные умения персонажа у специального NPC (Non-Player Character). Именно геймдизайнеру нужны монстры, которые будут жить в подводных городах со всеми вытекающими последствиями в визуализации.

Именно поэтому хороший геймдизайнер смотрит на пять шагов вперед, думает на десять, а задумывается на все двадцать. Потому что от этого зависит, какая получится у вас игра и получится ли вообще. Любая мысль – материальна. Любая идея геймдизайнера тоже должна в итоге стать материальной, воплотившись не без помощи программистов, писателей и художников. И нужно семь раз подумать, прежде чем один раз сделать. Потому что намного дешевле и проще семь раз подумать, чем потом семь раз переделывать плохо обдуманное.

Не забудьте предупредить программистов о том, что в игре будут скриптовые ролики на движке или головоломки с ящиками, построенные на реалистичной физике, – все эти возможности желательно закладывать в движок как можно раньше. Иначе может оказаться так, что переделка существующих технологий будет слишком дорогой, а то и вовсе невозможной. Например, как я уже говорил в предыдущей статье, в «King's Bounty» нам пришлось отказаться от возможности быстрого расчета результатов сражения. Именно потому, что «задним числом» добавление этого расчета вылилось бы в полную переделку механики сражений.

Заранее узнавайте у художников, смогут ли они сделать вам 100 персонажей с уникальной внешностью, и предупреждайте их о том, что внешний облик должен изменяться в зависимости от надетых предметов. И они вам скажут, куда можно пойти с такими требованиями: к программистам, за программной поддержкой переодевания, или к продюсеру, за деньгами на найм еще десяти моделлеров. Работая над «King's Bounty», мы тоже вполне серьезно обсуждали возможность отображения экипировки на персонаже. В результате выбор был сделан в пользу большего количества и разнообразия предметов. Проводя львиную долю времени в сражении, игроки не так уж часто рассматривают своего альтер эго.

Думаю, принцип теперь понятен. На самых ранних этапах разработки геймдизайнер должен донести до остальных членов команды, какие возможности нужно реализовать в игре. Вся базовая механика, методы взаимодействия с игровым миром, инструменты тестирования и особенности игры из фичелиста должны быть заложены в игру как можно раньше. Также нужно планировать объем работ, исходя из возможностей вашей команды. Глупо планировать создание сотни уникальных персонажей, если у вас полтора моделлера, и делать упор на реалистичную физику в игре, если делать эту самую физику в команде никто не умеет. Недавно были анонсированы «Герои 6», которые должны выйти весной 2011 года. И на момент написания статьи компания-разработчик искала специалиста по программированию искусственного интеллекта. Как вы думаете, насколько хорош будет ИИ в игре, выходящей менее чем через полгода?

НАМНОГО ДЕШЕВЛЕ И ПРОЩЕ СЕМЬ РАЗ ПОДУМАТЬ, ЧЕМ ПОТОМ СЕМЬ РАЗ ПЕРЕДЕЛЫВАТЬ ПЛОХО ОБДУМАННОЕ.

ИНСТРУМЕНТЫ ВОЛШЕБНИКА

Важнейшая составляющая любой разработки – это инструментарий. Зна-

Текстовый редактор – рабочий инструмент геймдизайнера, с помощью которого он создает игры. 90% времени я работаю именно с ним.

Вот в этом редакторе и были созданы все игровые локации и боевые арены в нашей «King's Bounty». Этот редактор типа «все в одном», он позволяет создавать не только локации, но и полноценные кампании со своим сюжетом, диалогами, заданиями и даже уникальным набором предметов.

ете, сколько нужно дополнительных программ, редакторов и плагинов для разработки игры? Средства импорта и экспорта из графических редакторов моделей и анимации, инструменты для работы с материалами и спецэффектами, редакторы интерфейса и локаций, редакторы игровой логики и средства отладки, инструментарий для локализации и многое-многое другое. Все это создается программистами для других членов команды.

И вот здесь огромную роль играет правильная постановка задачи перед программистами. Пускать все на самотек решительно не рекомендую – будьте уверены, что из всех возможных способов вряд ли будут выбраны те, которые вам придутся по душе. Такова особенность мышления программистов. Они могут сделать так, как будет проще запрограммировать. Но далеко не всегда художнику или геймдизайнеру будет проще работать с таким инструментарием. Вряд ли вам понравится задавать свойства объектов через консоль, а дизайнеру интерфейса – вбивать цифрами позиции кнопок на панели управления.

Чем больше возможностей дают вам программисты, тем больше инструментарий будет напоминать пульт управления звездолетом с планеты Сириус, и при этом в редакторе могут отсутствовать некоторые возможности, которые вам нужны. Например, в редакторе карт для King's Bounty, с которым могут ознакомиться обладатели дополнения «King's Bounty: Перекрестки миров», нельзя переименовать локацию или арену, можно лишь создать точную копию с другим именем. Так уж было изначально организовано хранение игровых данных. Однажды в офисе коллег по геймдеву я увидел у дизайнера карт распечатку в несколько страниц со странными шифровками и картинками. Как мне объяснили, это список горячих клавиш и инструкция, как работать с редактором карт, которую составили программисты для дизайнера. И как с редактором не нужно работать, чтобы избежать проблем. Это решительно неправильно. Правильно – это когда художник объяснил программисту, каким должен быть редактор, чтобы в нем было быстро и комфортно работать, и получил именно такой редактор. В крайнем случае – показать аналог или самому примерно нарисовать, как должен выглядеть ин-

ИГРОВОЙ РЕДАКТОР

К вопросу об эффективности и удобстве инструментария есть замечательный пример «из жизни». Первая версия редактора карт для King's Bounty, которую сделали программисты, не позволяла работать с большим количеством разнообразных текстур и обеспечивать достаточную степень их детализации на карте. Поэтому каждая текстура до ее финального вида дорабатывалась с помощью внешних графических редакторов. Казалось бы – чудесно. Без дополнительных усилий со стороны программистов в руках художников оказался мощный и отлаженный инструмент.

Но… Скорость работы была просто удручающей, особенно когда возникла необходимость подгонять текстуру под расположенные на локации объекты и ее декоративные особенности. Первая игровая локация, которую мы показывали на закрытой презентации во время Конференции разработчиков игр (КРИ), создавалась три месяца. ТРИ МЕСЯЦА. Всего у нас на игру было запланировано 26 локаций, половина из которых вдвое больше КРИ-шной. Не нужно быть великим математиком, чтобы подсчитать время, которое потребовалось бы на создание всех игровых локаций. А ведь были еще и боевые арены!

Редактор было решено переделать, реализовав в нем основные функции того же Photoshop – работу со слоями, различные кисти, вращение и масштабирование текстур и так далее. Одновременно с этим программистам удалось снять ограничение на количество используемых палитр, которое накладывалось доставшимся нам «в наследство» от «Магии Крови» движком. В новом редакторе самая большая локация делается две недели, а арена – два-три дня. А та первая локация в игру так и не попала.

Судьбу этой инди-игры можно без натяжек назвать «историей успеха» – хорошо, что в мире есть такие фирмы, как Valve Software.

Прекрасный пример того, как современные технологии служат геймдизайну. Смогла бы Spore существовать без богатейших возможностей внутриигрового конструктора существ и технологий? Разумеется, да. Но это была бы совсем другая игра.

ИГРЫ, КОТОРЫЕ «НЕ ИГРАЮТСЯ»

Для того чтобы создать игру, недостаточно просто игрового движка и арта. Вы получите просто движок и арт, а не игру. Потому что в такой игре не будет правил, не будет игрового процесса и его баланса. Арт – это лишь визуализация игрового процесса, а движок – инструмент, который позволяет реализовать правила игры и их визуализировать. Существуют так называемые логическая и графическая части игрового движка. И вот тут в работу включается геймдизайнер, который придумывает правила игры, настраивает поведение игрового мира и его реакцию на игрока, занимается балансом. Если про игру говорят, что у нее отличный современный движок, красивая графика, но при этом играть в нее неинтересно – это значит, что у игры что-то не так с геймдизайном. Думаю, каждый из вас сможет вспомнить пару таких игр, которые «не играются».

терфейс, и объяснить, что к чему и как должно работать.

Помимо очевидных средств разработки, геймдизайнер не должен забывать о том, что в его ведении находится множество тайных рычагов и механизмов, за которыми тоже нужен контроль. Я имею в виду игровую логику и баланс. Работает игровая логика так, как задумано, и работает ли она вообще? Чтобы это понять, нужно заказывать у программистов инструменты отладки и контроля игровых ситуаций. Методы, позволяющие собирать статистику и максимально быстро изменять игровой баланс правкой буквально пары цифр, тоже очень помогут при разработке. В King's Bounty все это было предусмотрено, и я могу буквально одной кнопкой поднять сложность нужной мне локации, отмотать ход сражения на несколько шагов назад или отследить состояние любой игровой переменной. Все эти возможности были «заказаны» программистам, и часть их доступна игрокам в виде чит-кодов.

ЗАЧЕМ ИГРАТЬ В КУБИКИ?

Чем раньше художники или геймдизайнеры получат доступ к играбельной версии игры для своих нужд, тем лучше, и это очевидно. И вовсе не обязательно дожидаться, когда будет реализован полный функционал или визуальная часть, чтобы опробовать и отладить какие-то вещи. Поэтому очень часто геймдизайнерам приходится играть в «кубики». Что это значит? Давайте возьмем какую-нибудь игру. Например, популярную стратегию Warcraft. Фэнтезийная стратегия, в которой вы управляете юнитами, заставляя их добывать, строить и воевать. Эльфы стреляют из луков, орки размахивают дубинами... Классика. А теперь давайте поменяем сеттинг игры с фэнтезийного на космический, полностью (разумеется, виртуально) изменив внешний вид игры. Что мы получили? Космическую стратегию, в которой вы управляете юнитами, заставляя их добывать ресурсы, строить и воевать. Альфацентавряне пуляют из бластеров, кремниды размахивают вибромечами...

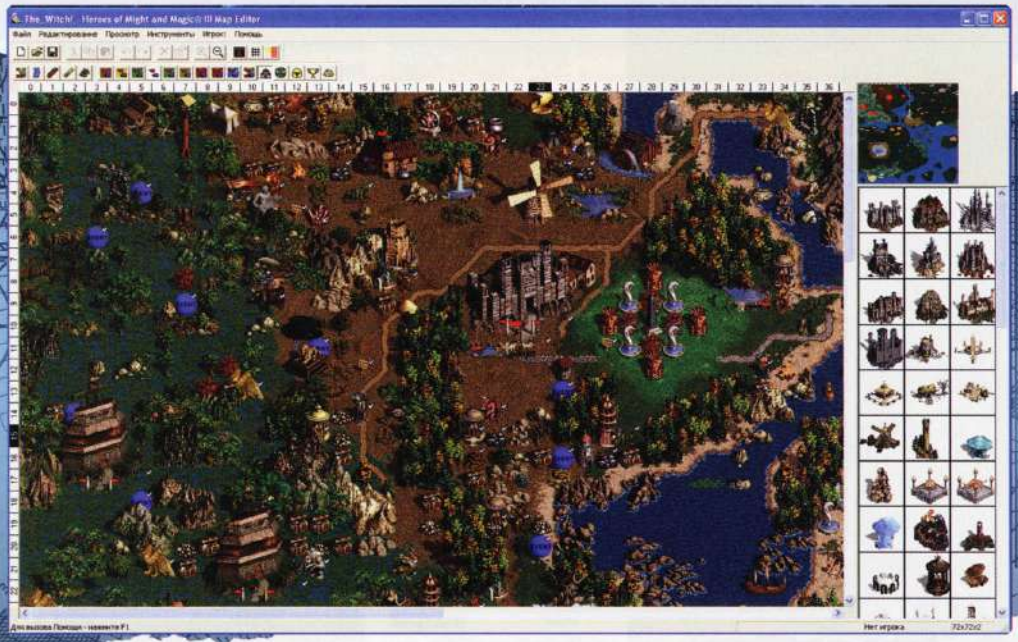
Что изменилось с точки зрения игровой механики? Правильный ответ – *ничего*. Наша космическая стратегия играется точно так же, как и фэнтезийная, геймплей остался совершенно неизменным. Даже наши эльфийские альфацентавряне стреляют из своих луко-бластеров с той же скоростью и на то же расстояние, только выглядит это иначе. Теперь понятно? Можно заменить космических пехотинцев на индейцев или на офицеров Красной Армии, но самой сути игры это не изменит.

Отсюда напрашивается логический вывод: нам не нужны все эти фигурки, чтобы увидеть, как они будут сражаться с точки зрения игровой логики. Достаточно одной базовой модели, чтобы геймдизайнер мог на ней тестировать почти все, что угодно. Если подняться выше по лестнице абстракций, то нам и сам юнит не нужен, а хватит и обычного куба или шара, который будет обладать всеми параметрами и возможностями полноценного бойца, кроме внешности.

Представьте, как будет выглядеть та же King's Bounty в подобном исполнении? Среди зеленых кубиков деревьев «скачет» синий кубик героя.

ГЕЙМДИЗАЙНЕР НЕ ДОЛЖЕН ЗАБЫВАТЬ О МНОЖЕСТВЕ ТАЙНЫХ МЕХАНИЗМОВ, ЗА КОТОРЫМИ ТАКЖЕ НУЖЕН КОНТРОЛЬ.

Редактор третьих «Героев» – типичный представитель игрового редактора, разработанного с прицелом на использование неподготовленными людьми, то есть игроками. Все удобно и интуитивно понятно. Благодаря этому редактору в проект, вышедший одиннадцать лет назад, играют и сейчас.



Dungeon Hunter – удивительная и самобытная игра, количество клонов и продолжателей идей которой можно пересчитать по пальцу фрезировщика-неудачника. Рекомендуется к ознакомлению всем поклонникам RTS.

СОДЕРЖИМОЕ КОРЗИНЫ

Увы, порою так случается, что готовый персонаж или объект по каким-то причинам не устраивает геймдизайнеров или самих художников. Не вписывается в игровой мир, не соответствует заданной планке качества, не похож на то, что хотелось получить. Что делать? Можно поменять историю или назначение получившейся модели. Можно найти ей новое место в игре, отличное от задуманного. Или... безжалостно выкинуть в корзину и делать с нуля. В «Легенде о рыцаре» было несколько таких персонажей и даже целый огромный замок, которые были «уволены за несоответствие» игровой концепции или уровню качества. Например, юниты Фея и Дриада в их первоначальном исполнении или так называемый Лизардмен в синей чешуе и с огромным каменным топором. Особенно не повезло последнему, которому вообще не нашлось места в «Легенде». И лишь в «Принцессе в доспехах» появилась целая раса ящеров.

И вот он сталкивается с красным кубиком патрулирующего отряда грифонов. Загружается поле боя: слева стоят голубые кубики наших лучников и мечников, а справа – белые кубики вражеских грифонов... Художники еще, быть может, и не начали создавать этих грифонов, а геймдизайнер с программистами уже научили его основным трюкам. И когда моделлеры, текстурщики и аниматоры закончат свою работу, то на месте белого кубика встанет грифон, уже с прописанными параметрами и обученный всему, что должен уметь каждый порядочный грифон в игре King's Bounty.

Когда мы еще только начали создавать заклинания, я заранее предусмотрел возможность их улучшения, как в файлах конфигурации, так и в исполняемых скриптах. Еще не было возможности ни учить, ни прокачивать заклинания, но все нужные параметры уже были забиты в конфиги (файлы конфигурации), а скрипты корректно понимали уровень заклинания и в зависимости от этого уровня выполняли все нужные действия и расчеты. Как? Очень просто, при выборе заклинания в книге ему случайным образом присваивался уровень от первого до третьего. А потом, когда программисты реализовали улучшение заклинаний, место функции подстановки случайного уровня заняла функция, считывающая его из книги магии. Все остальное давно уже было сделано и протестировано. И таких хитрых приемов можно придумать множество.

Логотип студии Bullfrog, которую можно считать кузницей не только экспериментального, но и просто качественного геймплея.

Поэтому прежде чем требовать от художников полностью готовой и анимированной модельки персонажа или от программистов функциональной боевой модели и ждать месяцами, пока все это будет готово, стоит задуматься: а может, здесь будет достаточно и обычного кубика?

Между прочим, пример с кубиками наглядно демонстрирует первичность геймплея. Если у нас есть играбельная основа, то она и останется играбельной, вне зависимости от того, будет игра у нас про орков или пришельцев. Будут у нас в игре новейшие шейдеры или нет. Будет у нас сюжет про поиски

Planescape: Torment. Игра-история. Игра-книга. Закоснелые хардкорщики до сих пор приводят эту игру в пример как эталон создания литературных сюжетов. Даже банальное и набившее оскомину «вы очнулись не знаете где и не помните кто» здесь обыграно мастерски!

Проработанный игровой мир и развитая квестовая составляющая в Fallout 2 – ничуть не менее важный инструмент геймдизайна, чем игровая механика и ролевая система.

Казуальные игры не могут похвастать литературными сюжетами и технологичной графикой. Поэтому весь упор в них делается на ураганный геймплей и разнообразный дизайн уровней – то есть на геймдизайн.

мега-артефакта или про войну за контроль территорий. Чем, кстати, иногда и пользуются разработчики или издатели, натягивая на готовую основу новые шкурки и подавая «новую» игру под другим соусом.

ЯЗЫК ОБРАЗОВ

В общих чертах мы рассмотрели, в чем заключается и как можно строить взаимодействие с программистами. А что насчет художников? Здесь все проще и одновременно сложнее. В отличие от программистов, которые мыслят алгоритмами и машинными кодами, художники мыслят образами. Можно сколь угодно подробно расписывать, как вы себе представляете внешность бравого пирата. Но уж поверьте – художники знают немало способов изобразить бородатого грозного джентльмена удачи с повязкой на глазу, который прыгает на деревянной ноге в сопровождении попугая-грубияна.

Лично я рекомендую просто довериться специалистам. Хороший арт-директор без труда уловит ваш посыл и создаст «правильный» визуальный стиль. Если же хочется помочь и подтолкнуть художников в правильном направлении, то лучше всего использовать так называемые референсы. Образцы, чтобы было понятнее. Это такие картинки из Интернета и других игр, которые похожи на то, что вам хотелось бы видеть. Зачем долго и пространно объяснять художнику, каким должен быть персонаж, если можно показать ему на картинке похожего? Но не стоит доводить дело до крайности – за плагиат вам никто спасибо не скажет, как не сказала однажды Games Workshop, подав в суд на Blizzard за использование запатентованных образов. Дело разрешилось мирно, и теперь в играх пресловутой «Метелицы» мы наблюдаем вполне себе Вархаммеровских персонажей.

Второй путь достижения желаемого результата – это контроль этапов разработки. Учтите, что далеко не каждый художник терпит вмешательство в его работу со стороны непрофессионала, и правильно делает. Тем не менее, прийти к компромиссу можно всегда, если того требует, например, сюжет или устройство игрового мира. Первый этап создания объекта или персонажа – это концепт-рисунок. Если вы видите, что ваш «молодой и нагловатый» сюжетный персонаж получился старым и запуганным, то требуйте изменений. Или вводите в игру нового персонажа, пожилого и не шибко самоуверенного, а «молодой и наглый» будет создан попозже. Второй этап – создание трехмерной модели. Пока не настроен скелет для анимации, моделлер без особого труда изменит ширину плеч, длину ног или подвесит ему на пояс кинжал. Следующим на очереди будет текстурирование модели, ее раскрашивание согласно концепта. Если раскрашенный персонаж кажется вам не слишком убедительным, подправить ему лицо или перешить камзол можно и правкой текстуры. А потом аниматоры будут учить его ходить, драться, получать на орехи и картинно падать на землю. И в этом тоже должен быть виден характер персонажа. Впрочем, как правило, на этом этапе у модели характер уже «на лице написан», и анимация лишь дополняет его, делает правдоподобнее.

***

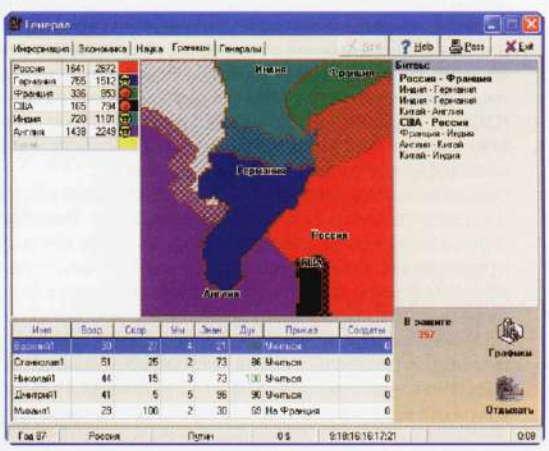
На сегодня это все. Выделенное на журнальных страницах место стремительно заканчивается, а мы еще не поговорили о другом важном аспекте командной работы – о взаимодействии геймдизайнера с писателями и сценаристами. Об этом и многом другом – в следующем выпуске журнала. ■

СЛОВО ГЕЙМДИЗАЙНЕРА

Директор Katauri Interactive, отец-вдохновитель, руководитель и ведущий геймдизайнер игр серии King's Bounty и «Космические Рейнджеры» – Дмитрий Гусаров, когда-то тоже был инди-разработчиком. В 1999 году он создал стратегию «Генерал». В эту игру играют до сих пор, отмечая высокий уровень искусственного интеллекта.

В справочном руководстве к этой игре в разделе «Краткое описание других, очень хороших игр» Дмитрий рассказал про свои любимые игры и их достоинства. И вот что он написал про King's Bounty:

«Это дед Heroes. Превосходная игра. Почему нет достойного продолжения? Если никто не возьмется, то я его сделаю сам».



ЖЕЛЕЗО

Автор:
Николай Арсеньев

НОВОЕ – ЭТО ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Механические клавиатуры от Razer

Многие из вас застали времена 286-процессоров и те габаритные клавиатуры, тот особенный ход шумных клавиш... Дивные времена, но мир меняется. Кудесники из Razer решили возродить легенду и адаптировать ее под современные нужды продвинутых геймеров. Так появились на свет клавиатуры BlackWidow и BlackWidow Ultimate, на разработку которых было потрачено, ни много ни мало, 3 года. Если покопаться в памяти, вспомним, что, пожалуй, лишь SteelSeries на данный момент выпускает механику для геймеров (7G, 6GV2), теперь же конкуренция нарастает. Компания Razer припасла немало козырей в рукаве, и среди них как никогда плавный ход клавиш, который получился четким и мягким, как клик мыши. Ход клавиш равен 4 мм, момент срабатывания наступает уже на половине хода, все клавиши, которые вы видите, программируемые и на них можно назначать макросы разной сложности, более того, слева добавили пять специализированных макро-клавиш. Софт поддерживает до 10 профилей, каждый из

которых можно заточить под те или иные игры и приложения. Отличий между обычной версией BlackWidow и с приставкой Ultimate не так много: последняя получила возможность менять уровень подсветки, обзавелась аудиоразъемами для микрофона и наушников, а заодно и портом USB. Razer BlackWidow стоит $80, версия Ultimate – $130.

ИГРО-КОМП ОТ WEXLER

Производительная система WEXLER.Home 902

Компания WEXLER не так давно появилась на рынке и активно развивает линейку своих продуктов, в которую входят полноценные компьютеры на любой кошелек, компактные мини-системы и даже электронные книги. На сей раз мы имеем честь познакомить вас с персональным компьютером WEXLER.Home 902. Дизайн корпуса довольно стандартен, но нас сейчас больше интересует начинка этой системы. В основе стоит, ни много ни мало, 6-ядерный процессор Intel Core i7-970, действующий на частоте 3,2 ГГц в штатном режиме. При автоматическом включении Turbo Boost скорость увеличивается вплоть до 3,46 ГГц. Объем кэш-памяти 3-го уровня составляет аж 12 Мбайт. Добавляем во всю эту красоту поддержку Hyper-Threading и получаем возможность обработки 12 потоков! В компанию к столь мощному процессору добавили и оперативной памяти побольше, суммарный ее объем составил 12 Гбайт, 64-ядерные приложения без проблем найдут достойное применение ОЗУ. Третья важная составляющая это видеокарта, она должна быть современной, быстрой и поддерживать как минимум DirectX11, ну и OpenGL 4.0 не помешало бы. Всем этим требованиям удовлетворяет относительно недавно вышедшая карточка GeForce GTX 460 старшей версии (1 Гбайт).

Пробежимся по остальным параметрам: пара винчестеров 1 Тбайт каждый, пишущий DVD-привод, карт-ридер, что еще нужно для полноценной системы? Как показывает практика, не помешает и софт, который входит в комплект: Windows 7 Home Premium 64-bit, MS Office 2010 Starter и антивирус MS Security Essentials. На десерт драйвера, инструкция, оригинальные клавиатура и мышь и приятный подарок поклонникам сетевой игре World of Tanks. WEXLER.Home 902 стоит ни много ни мало, 77 800 руб.

ГЛАМУРНЫЕ БУКИ

Линейка топовых ноутбуков от Samsung

Дорогие ноутбуки класса hi-end умеют делать далеко не только Apple и Sony, и еще одно тому подтверждение - выпуск новейшей серии ноутбуков премиум-класса – QX – от компании Samsung. Модели, вошедшие в линейку, объединяет простой и элегантный дизайн, использование качественных материалов в отделке, ну и, конечно же, продвинутая начинка. Всего представлено три модели, главное их отличие - разная диагональ экранов, а именно 13,3 (QX310), 14 (QX410) и 15,6 (QX510) дюймов. Стоит отметить, что во всех случаях используется хваленая LED-подсветка, а разрешение экрана составляет 1366x768 пикселей.

Современный двуядерный процессор Intel Core i5 обеспечит высокую производительность, а также поддержку Hyper-Threading и прочих полезностей, которые окажутся никак не лишними для современных игр и приложений. Как вам известно, данные камушки от процессорного гиганта снабжены встроенным графическим ядром. Оно, конечно, не такое быстрое, но позволяет делать все то, что необходимо в повседневной жизни, при этом существенно экономя энергию, в отличие от дискретных решений. Унывать не стоит, как только вы запустите игру, подключится полноценный GeForce 310M/420M и возьмет ситуацию в свои руки! Где игры и кино, там же и звук – без него никак. Серия QX снабжена акустикой с поддержкой SRS Premium Sound для объемного звучания суммарной мощностью 3 Вт.

Встроенного аккумулятора хватит примерно на 7 часов беспрерывной работы, режимом Express Charging Mode сократит время подзарядки аккумулятора до 2-3 часов. Fast Start позволит подготовить ноутбук к работе за секунды, поддержка DLNA-соединения поможет создать домашнюю сеть между всеми совместимыми устройствами, ну а технология USB Sleep & Charge делает возможным заряжать USB-устройства от бука, даже когда последний выключен!

GO OC 2010 – НАГРАДА НАШЛА ПОБЕДИТЕЛЯ!

Финал соревнований GO OC 2010 выявил лучших

В конце сентября состоялся финал соревнований по разгону компьютера, который зовется не иначе, как «Открытый чемпионат GIGABYTE GO OC 2010». За титул мирового чемпиона GO OC 2010 сразились сразу 15 матерых оверкоркеров со всей планеты. Они еще раньше успели себя проявить, победив в региональных соревнованиях. Битва развернулась в Мекке высоких технологий – городе Тайбей на Тайване (да-да, там еще ежегодно проходит выставка Computex). После многочасового соревнования корона мирового чемпиона GO OC 2010 досталась оверклокеру с ником Matose, который прибыл погостить из Румынии и умудрился набрать 64 балла, заняв в большинстве этапов соревнований первое место, например, в тесте Pifast он достиг результата 13,830 с. Второе место отвоевал некий stephenyeong из Гонконга, набравший 52 балла, ну а не менее почетное третье занял speedtime.wing из Китая (42 балла). Остается еще раз порадоваться за медалистов и добавить, что они сорвали заодно неплохой куш – $5000, $2000 и $1000, соответственно.

В ходе проведения финала посетители могли лицезреть ключевые моменты истории GO OC 2010, включая фотографии, сделанные на 33 квалификационных турах, которые проводились в разных странах в течении этого года. Ну и не обошлось без демонстрации платы компании GIGABYTE, а также всевозможных их наработок.

ДОСТУПНОЕ МЕДИА-ХРАНИЛИЩЕ

3Q: мультимедийный плеер на все руки

Наш дом все больше и больше обрастает цифровыми устройствами, без которых уже никуда. Их количество будет только увеличиваться. Свою лепту в «оцифровку» гостиной внесла и 3Q, выпустившая любопытный мультимедийный плеер.

Медиаплеер 3Q Qmovie F420HW хорош тем, что совмещает в себе все современные интерфейсы, просто подключается к ЖК-телевизору и может вместить полноценный жесткий диск емкостью до 2 Тбайт, не говоря уж о том, что поддерживает массу медиаформатов. Но по порядку: выглядит устройство весьма просто и по-спартански, пусть это не вводит вас в заблуждение. Диковинка снабжена интерфейсами eSATA и USB 2.0 (конечно, было бы неплохо увидеть USB 3.0, но простительно) – подключил носитель и готово. Qmovie F420HW достаточно умен и сообразителен, он самостоятельно умеет скачивать медиаконтент через Torrent в фоновом режиме, позволит смотреть ролики с YouTube и фотографии с Picasa, не говоря уж про мелочи вроде прогноза погоды, который по определению

врет. Подцепляется же плеер через HDMI-порт, есть еще «тюльпан» и компонентный. К сети он подключается через 100 Мбит LAN-порт, ну а совместим с массой всевозможных кодеков, включая H.264, MPEG1/2/4, DivX, Xvid, а также субтитры разных форматов, MP3, WMA, WAV, AC3, Ogg Vorbis и т.д. и т.п.

Заявленная стоимость 3Q Qmovie F420HW без винчестера составляет 2969 руб.

ОРДЕНОНОСНАЯ ГАРНИТУРА

AKG представила гарнитуру для геймеров

AKG - компания с амбициями, ее ушки знакомы многим знатокам хорошего звука. Продукты немецкая компания выпускает достойные. Впрочем, не только ценители музыки могут приобщиться к творениям известной марки. Геймеры всего мира, знайте, компания AKG анонсировала свои первые геймерские наушники - AKG GHS 1 - которые, едва успев появиться в продаже, сразу же получили почетную награду в области дизайна (Red Dot).

Гарнитура AKG GHS 1 оптимизирована под длительное использование, основная дуга снабжена подушечкой, ну а сами амбушюры довольно крупные, тип закрытый. Умеют он воспроизводить частоты от 18 Гц до 24 кГц, сопротивление составляет 32 Ом. Конечно же, в наличии чувствительный микрофон с поддержкой технологии шумоподавления. Из бонусов отметим регулятор громкости, который расположен на акустическом кабеле длиной 2 м. Весит сия конструкция 170 г. AKG GHS 1 уже доступны в продаже и поставляются в трех цветовых вариациях, выбирайте на свой вкус: белой, черной и цвета «хаки».

JING-JING, ОДНАКО

Тихий кулер от Thermaltake

Многие производители «карлсонов» предлагают пользователю возможность установки нескольких вентиляторов на процессорный радиатор, но мало кто из них снабжает свои произведения сразу парой ветродуев. Thermaltake пошла навстречу тем, кто жаждет максимально эффективного охлаждения при минимальном уровне шума.

Thermaltake Jing (с китайского переводится как «тишина») изначально снабжен двумя вентиляторами, которые трудятся на частотах от 800 до 1300 об/мин, при этом на низких частотах уровень шума не превышает 16 дБа, однако про показатель на максимальной скорости данных пока нет. Но в любом случае, 120-миллиметровые вентиляторы даже при 1300 об/мин едва ли будут сильно шуметь. Jing способен отводить тепло от самых горячих процессоров (вплоть до 200 Вт), в комплект поставки входят крепления под разъемы Socket LGA1366/1156/775 и Socket AM2/AM2+/AM3, а заодно и фирменная термопаста.

Конструкция радиатора включает в себя медное основание и ребра радиатора (41 шт.), нанизанные на пять 6-миллиметровых трубок. Вентиляторы же прикреплены к радиатору с помощью специальных кожухов. В сумме это добро весит 920 г, а размеры составляют 131x123x162 мм. Ожидаемая стоимость Thermaltake Jing - $60.

Автор:
Даниил Либарц

КРАСНО-ЗЕЛЕНАЯ БИТВА

ТЕСТ ТОПОВЫХ ВИДЕОКАРТ

Видеокарта! Как много в этом девайсе для обработки данных нам слилось! Идет время, растут технологии, разрешения мониторов увеличиваются, а труд инженеров становится все тяжелее и тяжелее. Избалованные играми мозги геймеров требуют всё более реалистичную и эффектную графику. Видеокарты, в свою очередь, поднимаются вверх по ступеням технологической эволюции. А конкуренция двух гигантов, ATI и NVIDIA, стимулирует их выпускать все более производительные и горячие платы. В нашем обзоре мы рассмотрим восемь топовых графических решений, призванных впечатлять вас своей производительностью, а также шуметь и греть воздух внутри железного друга.

Производители видеоадаптеров готовы задавить покупателей своими технологиями и функциональными возможностями. Выбор графических акселераторов очень велик, так что поиски оптимального решения иногда заводят в тупик. Не успеет человечество привыкнуть к новинке, как кто-нибудь из вендоров выпускает более производительную модель. Если кто-то может позволить себе, не задумываясь о цене, приобрести последнее слово техники, то людям с бюджетом поскромнее, тоже хочется наслаждаться возможностями последних разработок. Сегодня пользователи делятся на три категории: первые две – это те, чьи сердца принадлежат только одному из двух крупнейших производителей. Третья – это те люди, выбор которых зависит от конкретных потребностей и нужных возможностей.

НЕМНОГО ТЕХНОЛОГИЙ

Первый графический чип с поддержкой DirectX 11 был выпущен компанией AMD под кодовым названием Cypress. Линейка видеокарт, построенная на процессоре Cypress, увидела свет 22 сентября 2009 года в виде двух ускорителей: Radeon HD 5870 и Radeon HD 5850. Менее чем через месяц миру представили младшую серию чипов под названием Juniper, применялись они в Radeon HD 5770 и HD 5750. Следом ATI представила своего монстра в лице двухъядерного Radeon HD 5970. По сути, Radeon HD 5970 – это два чипа Cypress, трудящихся на одной видеокарте. Посмотрим, что еще принесло нам новое поколение акселераторов от ATI. Помимо поддержки DirectX 11, R800 получил обновленную версию универсального видеодекодера (UVD), а также довольно интересную технологию под названием ATI Eyefinity. Суть последней заключается в одновременном использовании до шести мониторов, а для двухчипового варианта – до двенадцати. Сразу стоит отметить, что данную функцию поддерживают не все видеокарты последнего поколения, а лишь имеющие маркировку Eyefinity, в то время как обычным версиям "по зубам" всего три монитора. Работать с Eyefinity можно в операционных системах Windows Vista и Windows 7: увы, Windows XP уходит в прошлое.

Что касается ребят из штата Калифорния, то они задержались с выпуском своих видеоадаптеров на целых полгода. Связано это со сложностями при переходе на новый техпроцесс. Наступил момент, когда свет увидели две платы от NVIDIA. Модель NVIDIA GeForce GTX 480 позиционируется как топовая, а NVIDIA GeForce GTX 470, выступает в мейнстримном сегменте. Новый чип, под названием GF100, построен на архитектуре Fermi. Названа новая архитектура в честь итальянского изобретателя атомного реактора Энрико Ферми. Вообще, в отличие от "красных" конкурентов, чьи новые решения – лишь немного доработанная архитектура предыдущего поколения, NVIDIA Fermi – совершенно новая архитектура. GF100, как и последнее поколение ATI Radeon, поддерживает весь функционал DirectX 11. По сравнению с предыдущей архитектурой, в новом видеочипе используется почти вдвое большее количество вычислительных CUDA-ядер, а также осуществлен переход на третье поколение потоковых мультипроцессоров (Streaming Multiprocessor). В ответ на ATI Eyefinity NVIDIA выпустила технологию 3D Vision Surround, которая позволяет получить стереоизображение сразу на трех устройствах вывода. Вы только представьте объемную картинку из любимой игры в разрешении 5940 x 3240, выводимой тремя Full HD мониторами! Но насладиться красотами объемного мира позволит только связка как минимум из двух плат в режиме SLI.

СПИСОК ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

Leadtek WinFast GTX 480
Palit GeForce GTX 470
Leadtek WinFast GTX 295
Leadtek WinFast GTX 275
Sapphire Radeon HD 5970
Sapphire Radeon HD 5870
Sapphire Radeon HD 5850
ATI Radeon HD 5830

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Итак, для тестирования видеокарт мы будем пользоваться бенчмарками и играми. В качестве синтетики запускался старожил 3DMark03 при стандартных настройках. Но не стоит забывать, что почти все модели из нашего обзора уже поддерживают DirectX 11. Поэтому раскрыть его возможности нам поможет бенчмарк Unigine Heaven 2.0, запускавшийся при максимальных параметрах графики, разрешении 1920x1080 и в режимах с включенной тесселяцией и без неё. Для оценки производительности в играх мы использовали Far Cry 2 и Call of Juarez. Все игрушки запускались также при максимальных настройках графики и в разрешении Full HD. Драйверы, естественно, использовались последних на момент тестирования версий.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** AMD Phenom II X6 1055T, 2.8
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS M4A87TD EVO
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2 x 2, SEC 1333 МГц
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ТБАЙТ:** 1, Seagate Barracuda ST31000528AS, SATA 2.0, 7200 об/мин
- **ОПТИЧЕСКИЙ ПРИВОД:** Sony Optiarc DVD-RW AD-7241S
- **КОРПУС:** Cooler Master Scout SGC-2000-KKN1-GP
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 600, Enhance ATX-0260GA
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Microsoft Windows 7 Home Premium 64-бит

LEADTEK WINFAST GTX 480

Флагман компании NVIDIA, прямой конкурент ATI Radeon HD 5870. Несмотря на то что "зеленые" потратили время на разработку новой архитектуры, да и задержались с выходом, им все же удалось довольно неплохо обойти топовую одночиповую видеокарту от ATI. Правда, модель от NVIDIA дороже, чем у конкурента. Вообще, производительность видеоадаптера сильно зависит от оптимизированности игры под данную платформу. Поэтому будем объективны и вспомним, что GTX 480 появилась на рынке спустя полгода, в отличие от конкурента. Игр, которые смогли бы полностью раскрыть новую архитектуру, на свет появилось не так уж и много, но, даже учитывая этот фактор, топовому решению на GF100 удалось обогнать ATI Radeon HD 5870 во всех наших тестах. Рассмотрим комплектацию и внешний вид. Видеокарта поставляется в небольшой коробке, сразу и не скажешь, что держишь в руках топовую модель, да и содержимое вполне стандартно: пара кабелей, переходник, да диск с драйверами. Внешний вид производит приятное впечатление. Массивный радиатор, мощная турбина, но, несмотря на все это, греется GTX 480 очень прилично, поэтому, если в ваших планах приобретение данного продукта, то придется позаботиться о хорошей вентиляции корпуса.

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая производительность
+ приемлемые размеры
- сильно греется

PALIT GEFORCE GTX 470

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошее соотношение цена/качество
- сильный шум при работе

Рассказывая о GTX 470, хотелось бы сразу сравнить ее с флагманом GTX 480. Во-первых, это пониженные частоты видеопроцессора, памяти и шейдерных блоков. Во-вторых, специалисты из NVIDIA сократили число универсальных процессоров вкупе с текстурными блоками и блоками растеризации. Внешне GTX 470 выглядит несколько проще старшего «брата». Плата имеет радиатор меньше, и скрывается он теперь под пластиковым кожухом. Видеокарта стала короче на целых три сантиметра. Несмотря на то что GTX 470 была несколько урезана, производительность пострадала не сильно. Да и цена стала значительно ниже, чем у GTX 480. Данное решение также может конкурировать с топовой одночиповой платой от ATI, хотя не так резво, как GTX 480. Видеокарта обладает очень хорошим соотношением цена/качество и отлично справляется с обработкой графики в современных играх. Но горячий GF100, несмотря на то что в GTX 470 он обрезан, все продолжает безжалостно греть воздух в кейсе. Система охлаждения, хотя и справляется со своим делом, но воет, как турбина взлетающего самолета. Будем ждать от производителей моделей с улучшенной системой охлаждения, а возможно и с увеличенными частотами.

LEADTEK WINFAST GTX 295

Старичок в лице Leadtek WinFast GTX 295 уже теряет актуальность на игровом поприще. Мы отнюдь не говорим, что это слабая модель, просто уже невыгодно собирать новую игровую платформу, используя GTX 295. Видеокарта от Leadtek имеет нереференсную систему охлаждения, призванную уменьшить уровень шума и сделать отведение тепла более эффективным. Если в обычном варианте GTX 295 была турбина, то в Leadtek WinFast GTX 295 стоит вентилятор, расположенный посередине видеокарты. Действительно, система охлаждения стала тише и эффективнее, только горячий воздух отводится еще вовнутрь корпуса, прямо на корзину для жестких дисков. GTX 295 – это двухчиповая, когда-то флагманская, видеокарта от NVIDIA, построенная на двух процессорах GT200b. По сей день она показывает очень приличные результаты в играх. А вот справиться со всеми красотами DirectX 11 у GTX 295 не получится, так как она поддерживает только предыдущую версию этого API. В комплекте с картой идет стандартный набор кабелей питания, переходников и диск с устаревшими драйверами.

★★★★★★★ 7/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая производительность
- нет поддержки DirectX 11

LEADTEK WINFAST GTX 275

★★★★★★ 6/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ тихая система охлаждения
- высокая цена
- низкая производительность

При разработке NVIDIA GeForce GTX 275 ставилась цель заполнить нишу между GeForce GTX 260 и GeForce GTX 285. Построена карта на чипе G200b. Получилась видеокарта по производительности ближе к GTX 285. Частоты видеопроцессора и памяти получились немногим ниже, чем у 285-й. Процессор теперь трудится на частоте 633 МГц, а чипы памяти GDDR3 – на 1134 МГц. Внешне видеокарта выглядит так же, как и другие решения от NVIDIA. Плата длиной в 26.5 см использует двухслотовою систему охлаждения с турбиной, которая выводит горячий воздух за пределы корпуса компьютера. Система охлаждения тихая, даже при полной нагрузке ее почти не слышно, при этом она довольно эффективно отводит тепло. Производительности Leadtek WinFast GTX 275 пока еще хватает в современных играх, но на фоне свежеиспеченных монстров от ATI и NVIDIA, GTX 275 выглядит забившимся в угол щенком. Отсутствие поддержки DirectX 11 не даст вам насладиться всеми возможностями нового игрового мира. Что касается цены, то ее соотношение с производительностью очень плохое. Да что говорить, платы на GT200b – уже предыдущее поколение, которое стремительными темпами уходит в прошлое.

SAPPHIRE RADEON HD 5970

Каков рецепт счастья для геймеров? Ответ прост, нужно взять два высокопроизводительных чипа Cypress, немного понизив при этом частоты, добавить 2 Гбайт быстрой GDDR5 видеопамяти и расположить всё это на куске текстолита длиной в 30.5 см. Не забудем закрыть все компоненты классической двухслотовой системой охлаждения, активным элементом которой является турбина. В результате мы получим мощную двухчиповую видеокарту под названием Sapphire Radeon HD 5970. Данный продукт самый габаритный из всех плат нашего обзора. Поэтому готовьтесь при покупке сего чуда приобретать еще и просторный корпус, либо идти на всяческие ухищрения, дабы видеокарта смогла поместиться в кейсе, не упираясь в корзину для жестких дисков. Теперь один из самых интересных вопросов: а сколько же потребляет мощности Sapphire Radeon HD 5970? Целых 294 Вт! Этот показатель конечно меньше, чем у двух HD 5870, но качественный и мощный блок питания должен присутствовать в вашей системе. Также корпус должен хорошо вентилироваться, так как греется плата очень прилично. Напоследок отметим, что Radeon HD 5970 является самым мощным двухчиповым решением на сегодняшний день.

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ высокая производительность
- большие размеры
- высокая цена

SAPPHIRE RADEON HD 5870

★★★★★★★★★ 9/10

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошее охлаждение
+ высокая производительность
- немалая цена

Вряд ли мы сможем удивить вас чем-то новым в рассказе о Sapphire Radeon HD 5870. Данная видеокарта уже вошла в историю тем, что смогла завоевать сердца многих геймеров и энтузиастов. Даже поклонников продукции калифорнийских инженеров она не оставила равнодушными (признайтесь, не так ли?). Несмотря на недавний выход NVIDIA GeForce GTX 480, Radeon HD 5870 все еще стойко удерживает позицию мощной одночиповой видеокарты от ATI. Чип RV870 функционирует на частоте, равной 850 МГц, имеет 1600 универсальных процессоров, 80 текстурных блоков и 32 блока растеризации. Видеоплата имеет в своем распоряжении 1024 Мбайт памяти GDDR5, работающей на частоте 4800 МГц. Для питания своих компонентов Sapphire Radeon HD 5870 использует два шестипиновых коннектора. Рассмотрим систему охлаждения. Со времен линейки ATI Radeon HD 4*** охлаждение не претерпело существенных изменений, все тот же кулер – турбина, прогоняющая воздух вдоль пластикового кожуха, за которым скрывается радиатор. Отвод тепла происходит через решетку, расположенную рядом с видеовыходами, то есть за пределы системного блока. Система охлаждения работает достаточно тихо, даже при высокой нагрузке замечательно справляется со своей задачей.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРПУСОВ

	Leadtek WinFast GTX 480	Palit GeForce GTX 470	Leadtek WinFast GTX 295	Leadtek WinFast GTX 275
Название видеопроцессора	GF100	GF100	GT200b	GT200b
Частота видеопроцессора (МГц)	700	607	576	633
Объем памяти (Мбайт)	1536	1280	1792	896
Частота памяти (МГц)	3696	3348	1998	2268
Тип памяти	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR3
Число универсальных процессоров	480	448	480	240
Число текстурных блоков	60	56	160	80
Число блоков растеризации	48	40	56	28
Версия DirectX	11	11	10	10
Техпроцесс (нм)	40	40	55	55

SAPPHIRE RADEON HD 5850

★★★★★★★★★ 9/10

Видеокарта Sapphire Radeon HD 5850 имеет ряд принципиальных отличий от старшей модели Sapphire Radeon HD 5870. Во-первых, длина платы стала меньше на 4 см и теперь равна 24 см. Во-вторых, коннекторы питания перенесли с верхней части карты на заднюю, что не очень удобно, так как провода питания могут упираться в корзину с жесткими дисками, и вообще, какой смысл тогда производить менее длинную плату? Графический процессор Cypress точно такой же, как и в Sapphire Radeon HD 5870, но у него аппаратно отключено 160 потоковых и 8 текстурных блоков. А также частота процессора упала с отметки в 850 МГц до 725 МГц. Видеопамять тоже занизили по частоте, в итоге она стала равной 4000 МГц, но объем остался тем же, равным 1 Гбайт. Энергопотребление Sapphire Radeon HD 5850 находится на уровне в 150 Вт, поэтому производитель рекомендует подключать блок питания мощностью не менее 550 Вт. Должны порадоваться мастера и любители оверклокинга, так как видеокарта обладает замечательным потенциалом для разгона. В целом получился выгодный вариант для сборки мощной игровой системы, видеокарта не сильно отстает от старшей модели, но стоит при этом дешевле.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошее сочетание цена/качество
+ высокий разгонный потенциал
- неудачное расположение разъемов питания

ATI RADEON HD 5830

★★★★★★★ 7/10

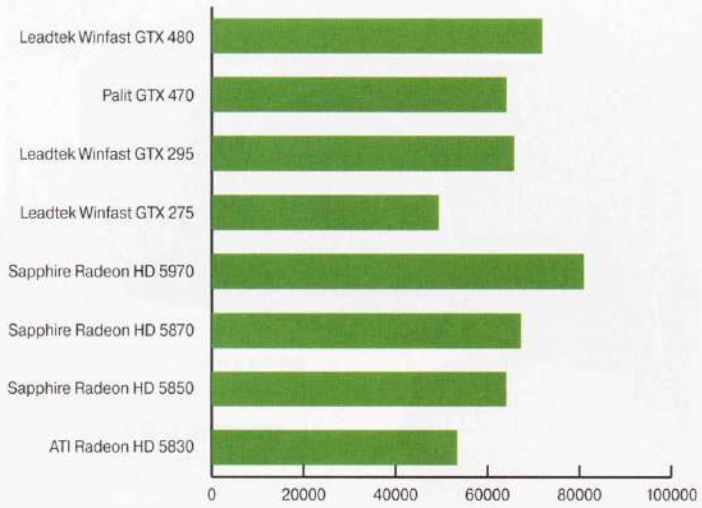
ATI Radeon HD 5830 самая последняя видеокарта линейки HD 58** по маркировке и производительности. Естественно, чем младше модель платы, тем менее она мощная и тем больше ее «обделяют» в транзисторах. Посмотрим, чем ATI Radeon HD 5830 отличается от моделей старше. На плате стоит нам уже хорошо знакомый Cypress, на этот раз прилично урезанный. Довольно сильно повлияло на производительность вдвое уменьшенное количество блоков растровых операций (ROP). Сократили количество потоковых процессоров и текстурных блоков, коих осталось всего 1120 и 56, соответственно. Память используется такая же, как и в ATI Radeon HD 5850. А вот частота ядра, равная 800 МГц, немного компенсировала разрыв в производительности. Что мы имеем? Бюджетную модель из топовой линейки видеокарт от ATI, производительность которой находится между ATI Radeon HD 5850 и ATI Radeon HD 5770. Установленная референсная система охлаждения, а следовательно, и длина печатной платы, такие же, как и на ATI Radeon HD 5870. Связанно это с уровнем тепловыделения, который равен 175 Вт. Для своих показателей производительности цена несколько завышена, но в связи со скорым выходом бюджетных плат от NVIDIA, политика цен должна измениться.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ хорошее охлаждение
- высокая цена

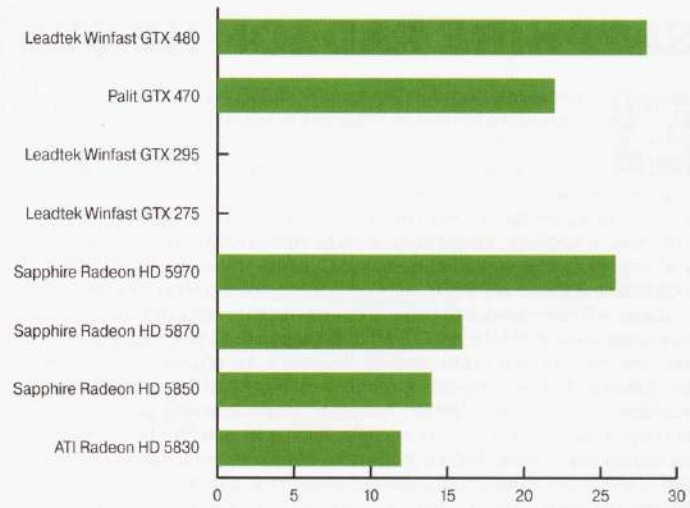
Sapphire Radeon HD 5970	Sapphire Radeon HD 5870	Sapphire Radeon HD 5850	ATI Radeon HD 5830
RV870	RV870	RV870	RV870
735	850	725	800
2048	1024	1024	1024
4040	4800	4000	4000
GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5
3200	1600	1440	1120
160	80	72	56
64	32	32	16
11	11	11	11
40	40	40	40

3DMark 03, marks



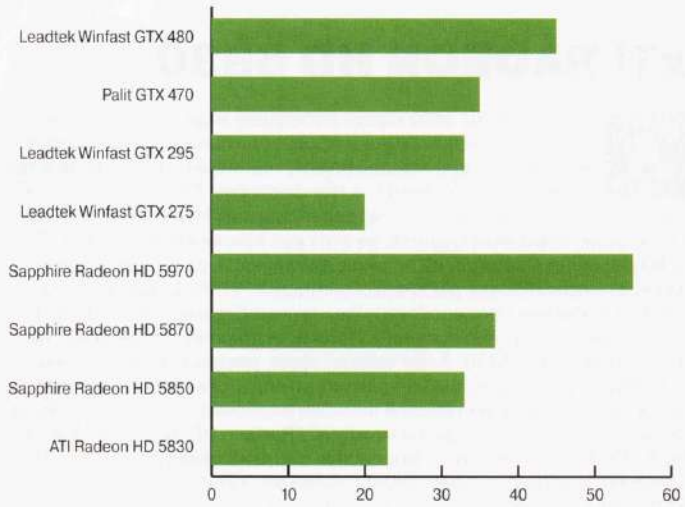
Видеокарты от ATI выстроились по лесенке, от мощной до слабой, а вот Leadtek Winfast GTX 295 немного обходит Palit GTX 470.

Unigine Heaven, tess on, FPS



Тесселяция – конек новых видеокарт с архитектурой Fermi.

Unigine Heaven, FPS

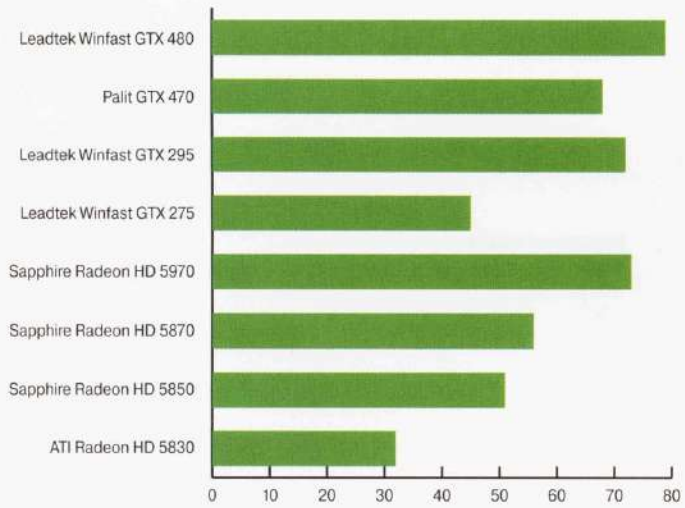


ATI Radeon 5970, по-прежнему лидер по производительности.

Call of Juarez, FPS

На графике хорошо видно, как результаты зависят от производительности видеокарт.

FarCry 2, FPS



В FarCry 2 Leadtek Winfast GTX 480 обошла даже монстра Sapphire Radeon HD 5970.

ВЫВОДЫ

Приятно наблюдать за возвращением здоровой конкуренции на рынок видеокарт. NVIDIA удалось сотворить мощную платформу, которая смогла нанести удар «красным». Теперь дело за производителями игр, ведь ради развлечений и идет эта борьба на фронте видеокарт. Говорят, на ошибках учатся, поэтому надеемся, что NVIDIA не будет больше делать таких больших пауз, а ATI, в свою очередь, разработает революционно новые решения, с более производительной архитектурой. В сегодняшнем тесте абсолютным победителем стала видеокарта Leadtek WinFast GTX 480, за что была награждена «Выбором редакции», а приз «Лучшая покупка» достается Sapphire Radeon HD 5850. ■

Автор:
Сергей Плотников

МОДА НА «МИНИ»

ТЕСТИРОВАНИЕ МАТЕРИНСКОЙ ПЛАТЫ MSI 880GMA-E45

Среди большинства материнских плат почему-то чаще всего обращают внимание на решения на базе топовых чипсетов. И почему-то совсем забывают про менее функциональные модели. Мы же спешим нарушить данную традицию и познакомить вас с крохотной материнской платой MSI 880GMA-E45 на основе системной логики AMD 880G.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 3, AMD Athlon II X4 640
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** MSI 880GMA-E45
- **ВИДЕОКАРТА, МБАЙТ:** 1024, Palit GeForce GTX 460
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x 2, OCZ OCZ3G16004GK
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 80, Samsung HD082GJ
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1000, Corsair HX1000W
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СОКЕТ:** AM3
- **ЧИПСЕТ:** AMD 880G, SB850
- **ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** макс 16, DDR4 DIMM, 800-2000 МГц
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 1x PCI Express x16, 2x PCI Express x1, 1x PCI
- **ДИСКОВЫЕ КОНТРОЛЛЕРЫ:** 1x UltraDMA 133, 6x SATA III
- **РАЗЪЕМЫ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ:** 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, D-Sub, DVI, HDMI, RJ-45, 2x PS/2, Audio
- **СЕТЬ, МБИТ/СЕК:** 10/100/1000, Realtek 8111DL
- **АУДИО:** 7.1 CH HDA Realtek ALC892
- **ФОРМ-ФАКТОР:** mATX

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **SUPER PI 1.5 XS 1M, СЕК:** 27.628
- **WPRIME 1.55 32M, СЕК:** 12.964
- **WPRIME 1.55 1024M, СЕК:** 405.88 сек
- **WINRAR 3.9, КБАЙТ/СЕК:** 1687
- **CINEBENCH R11.5, PTS:** 3.11

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ форм-фактор
+ поддержка шестиядерных процессоров AMD
+ поддержка стандартов SATA III и USB 3.0
- разводка платы

ГЛАВА В ДОМЕ

Пожалуй, с чипсета и начнем. Как всегда, логика представлена в виде пары микросхем, или же так называемых мостов. Северный отвечает за линии PCI Express. В зависимости от мощи того или иного чипсета их количество может меняться, а также при необходимости еще и делиться. Данная манипуляция необходима в основном при распределении нагрузки между акселераторами в массиве CrossFireX. В нашем же случае AMD 880G располагает двадцатью линиями PCI-E (16 для видео и 4 для SATA III). Причем, в отличие от логики AMD 890GX, AMD 890FX, они не могут делиться.

Южный мост «логики» отвечает за организацию интерфейсов USB 2.0 и SATA III. Примечательно, что в MSI 880GMA-E45 присутствуют коннекторы последовательной шины третьей ревизии с максимальной пропускной способностью 5 Гбит в секунду. Кроме того, чипсеты с приставкой «G» обладают интегрированным видео на базе кристалла RV620. Встроенный GPU наделен 40 потоковыми процессорами и функционирует на частоте 700 МГц. При этом осуществляется полная поддержка программного пакета Microsoft DirectX 10.1 и возможность декодирования видео высокой четкости в форматах MPEG2, H.264 и VC1.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

После тщательного придирчивого осмотра осталось проверить тестовый семпл материнской платы на прочность. Нет, нещадно лупить кувалдой по текстолиту мы не намерены. Зато пройтись по нескольким бенчмаркам – всегда пожалуйста! Сегодня же со стороны софта участвовали утилиты Super Pi 1.5 XS, wPrime 1.55, WinRAR 3.9 и CINEBENCH R11.5. Первое приложение рассчитывало число «пи» с точностью до миллиона знаков после запятой. А вот wPrime задействовал оба режима: 32M и 1024M.

РАЗВОДКА

Системная логика охлаждается парой миниатюрных радиаторов. Установка процессорного кулера и габаритной видеокарты не вызовет каких-либо проблем.

Во-первых, прикрытый графическим адаптером слот PCI Express x1 легко компенсируется вторым идентичным портом. Во-вторых, к интерфейсам SATA легко можно добраться, благо пластиковые коннекторы развернуты относительно плоскости «мамы» на 90 градусов.

Проблемы могут возникнуть с 4-пинным кабелем питания процессора. Инженеры поместили его непривычно в середине платы,из-за чего провод блока питания будет постоянно неудобно болтаться. В остальном проблем по разводке компонентов MSI 880GMA-E45 нет.

НЕДУРНО, НЕДУРНО

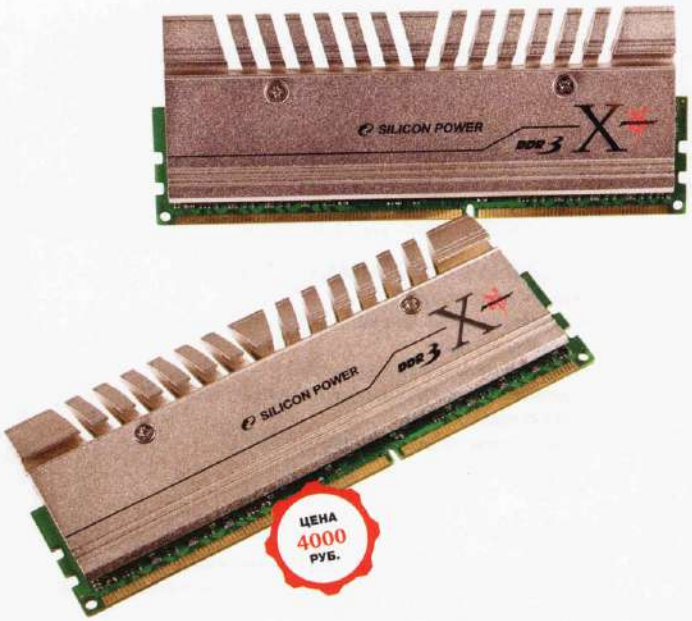
В итоге можно констатировать факт, что MSI 880GMA-E45 является отличной материнской платой в своей ценовой категории. За счет чипсета AMD 880G и небольших габаритов возможно создать достаточно интересную HTPC-систему, лишенную, возможно, большого количества недостатков. Ну, а геймерам с прохудившимися карманами данное устройство станет великолепной основой для построения игрового десктопа так называемого начального уровня.

Автор:
Сергей Плотников

МОЩЬ СИЛИКОНА

ТЕСТИРОВАНИЕ НАБОРА ПАМЯТИ SILICON POWER SP002GBLYU200S2

Нет, данная статья отнюдь не о женской красоте, пышных формах и их искусственном увеличении с помощью пластической хирургии. Но тема сегодня не менее интересная, и речь пойдет о наборе памяти SILICON POWER SP002GBLYU200S2 с любопытными характеристиками.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **СТАНДАРТ ПАМЯТИ:** DDR3 SDRAM
- **КОЛИЧЕСТВО КОНТАКТОВ:** 240
- **КОЛИЧЕСТВО МОДУЛЕЙ В НАБОРЕ:** 2
- **ОБЪЕМ ОДНОГО МОДУЛЯ, ГБАЙТ:** 2
- **НОМИНАЛЬНАЯ ЧАСТОТА ПАМЯТИ, МГЦ:** 2000
- **НОМИНАЛЬНЫЕ ЗАДЕРЖКИ ПАМЯТИ:** 9-9-9-24

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР, ГГЦ:** 2.93, Intel Core i7-875K
- **МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА:** ASUS P7P55D Deluxe
- **ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ, ГБАЙТ:** 2x 2, SILICON POWER SP002GBLYU200S2
- **ВИДЕОКАРТА, МБАЙТ:** 512, Chaintech GeForce GT 220
- **ЖЕСТКИЙ ДИСК, ГБАЙТ:** 80, Samsung HD082GJ
- **БЛОК ПИТАНИЯ, ВТ:** 1000, Corsair CMPSU-1000HX
- **ОС:** Windows 7 Максимальная

ВСТРЕЧАЕМ ПО ОДЕЖКЕ

Модули тайваньской компании «одеты» в настоящую броню. По крайней мере, так может показаться на первый взгляд, ибо остроконечные ребра радиаторов выглядят достаточно воинственно. На самом деле алюминиевые нагромождения планок не только привлекают взгляд, но и отлично справляется со своими обязанностями. «Ограда» действительно получилась габаритной. Вместе с радиатором комплект памяти достигает 53 миллиметров по высоте. В связи с чем не исключено возникновение проблем при установке некоторых габаритных процессорных кулеров.

Работенки у радиаторов хоть отбавляй, ибо чипы трудятся на благо энтузиастов на частоте 2000 МГц. Для «чайников», естественно, присутствует профиль X.M.P., который легко можно активировать в BIOS'е материнской платы. Система автоматически подстроится под характеристики SILICON POWER SP002GBLYU200S2. Правда, тайминги устройства не удивляют. Формула задержек 9-9-9-24 на сегодняшний день является классической. Как и напряжение 1.65 вольт.

ПРОВОЖАЕМ ПО УМУ

Номинальные способности «мозгов», несомненно, повлияли на методику сегодняшнего тестирования. Не секрет, что высокие частоты памяти довольно-таки тяжело получить. И если процессоры Intel Core i7 для набора логики Intel P55 Express имеют множитель x12, то остальные «камни» (в том числе и корпорации AMD) подобного коэффициента лишены. То есть, чтобы получить 2000 МГц, нам потребуется установить значение шины BCLK на уровне 2000/12=166.6 МГц. А вот с процессором AMD уже 2000/8=250 МГц. Или же 2000/10=200 МГц для CPU Intel Core i3/i5. Не каждый «камень» и материнская плата обладают таким разгонным потенциалом. Получается, что «силиконовые» киты станут объектом вожделения исключительно владельцев топовых процессоров Intel? Как бы не так! Альтернативой в использовании набора памяти SILICON POWER SP002GBLYU200S2 станет снижение частоты с одновременным уменьшением задержек. Например, на тайминги 7-7-7-21 и 8-8-8-24. Именно с этими формулами мы определяли максимальную частоту планок. А уже затем измеряли производительность устройства средствами утилиты Lavalys Everest Utimate Edition. С помощью формулы таймингов 9-9-9-27 определялась максимальная стабильная частота «мозгов».

ВМЕСТО ЗАКЛЮЧЕНИЯ

Набор памяти продемонстрировал великолепную производительность в номинальном режиме. И если у вас уже имеется процессор Intel Core i7 под сокет LGA 1156, то SILICON POWER SP002GBLYU200S2 станет превосходным «мозговым» центром. В остальных же случаях картина не такая перспективная. С таймингами 7-7-7-21 производительность китов серьезно упала. Особенно при записи информации. Немного лучше ведут себя модули с задержками 8-8-8-24.

Ну а энтузиасты и вовсе разочаруются. Номинальную частоту модулей удалось превысить всего на 56 МГц. Результат, мягко говоря, никакой. Впрочем, кроме эстетического удовольствия от большого количества «попугаев», подобные действия обычному геймеру ничего не принесут.

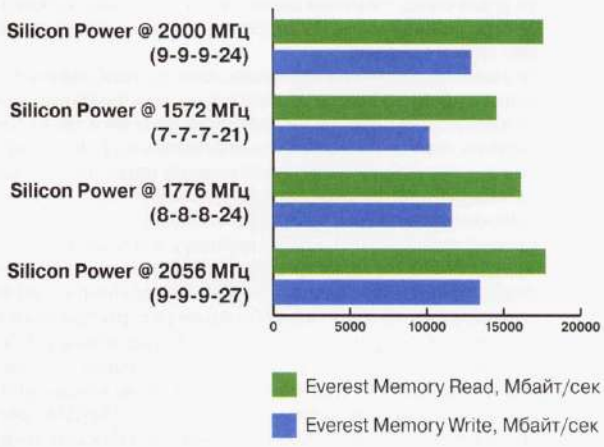


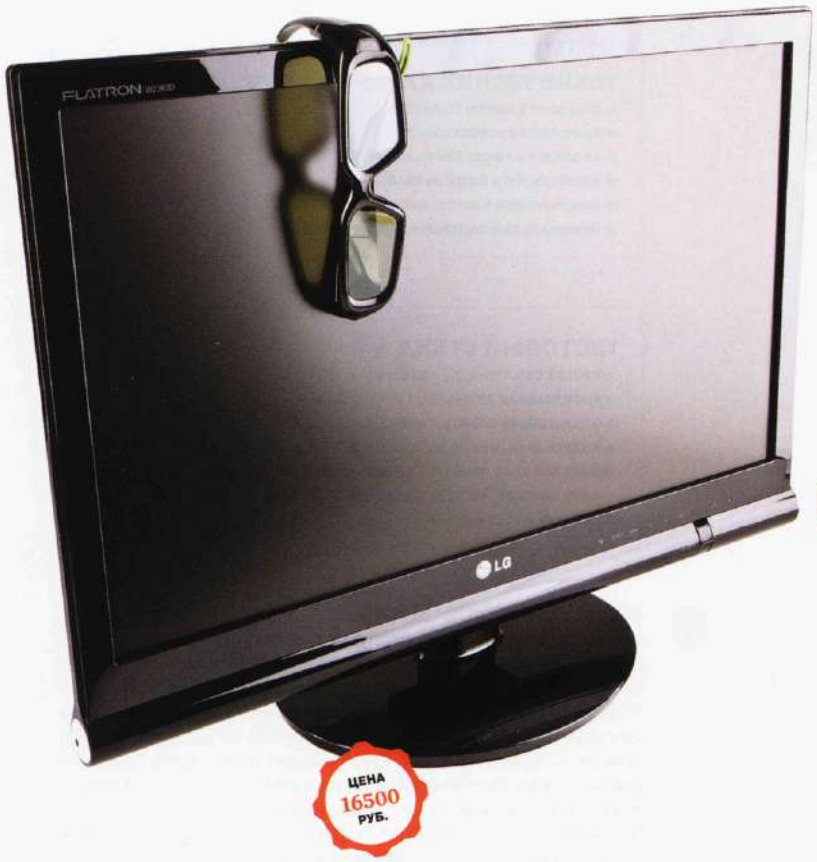
График теста памяти программного пакета Lavalys Everest Ultimate Edition при различных частотах и задержках модулей. Наилучшей производительности удалось достичь после разгона планок до 2056 МГц.

Автор:
Алексей Шуваев

3D НА СТОЛЕ

ТЕСТИРОВАНИЕ МОНИТОРА LG W2363D

Нашумевшие фильмы «Аватар» и «Обитель зла 4: Жизнь после смерти» запустили новую волну интереса к технологии 3D-фильмов. И если раньше для погружения требовались дорогие шлемы виртуальной реальности, то теперь достаточно иметь подходящий монитор и специальные очки. Об одной из этих составляющих, мониторе LG, пойдет речь.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАГОНАЛЬ ДИСПЛЕЯ:** 23"
- **МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ:** 1920x1080
- **ЯРКОСТЬ:** 400 кд/м2
- **ДИНАМИЧЕСКАЯ КОНТРАСТНОСТЬ:** 70000:1
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** SRS Trusurround HD, 3D Ready (120 Hz)
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА:** 3 мс
- **ИНТЕРФЕЙСЫ:** DVI-D (HDCP), HDMI x2

ТЕХНОЛОГИЯ 3D

Чтобы не тратить драгоценное журнальное место, кратко расскажем о доступных ныне способах получения 3D-изображения. Можно смело выделить 3 системы с применением различных технологий и очков: анаглиф-очки, очки с поляризационными фильтрами и затворные стереоочки.

Что касается анаглиф-картинки, то выделить ее можно по смещению цветов, а очки для просмотра будут с обычными светофильтрами этих цветов (те самые бумажные красно-зеленые очки). Решение крайне дешевое и потому просто и быстро реализуемое. Из недостатков можно отметить ужасную цветопередачу.

Технология получения поляризационного изображения приводит к необходимости устанавливать дополнительное оборудование для преобразования изображения и также требует наличия очков со специальными фильтрами. Если окунуться в физику света и попытаться описать простыми словами, то «квадрат» не пролезет в «круглый» паз, а «круг» окажется с большим диаметром, чем сторона квадрата. Проще говоря, каждый глаз увидит только ту картинку, которая предназначена для него. Из недостатков: дороговизна и исчезновение стереоэффекта при наклоне головы (применимо к линейной поляризации, которая имеет большее распространение).

Наконец, затворные стереоочки. Из оборудования требуется проектор или экран, способный менять картинку с частотой 120 Гц (по 60 Гц на каждый глаз), мощная видеокарта и очки с затворными светофильтрами. Компания NVIDIA продает бюджетный и потому весьма популярный набор, состоящий из ИК-передатчика и очков, который позволяет получить полноценное 3D дома. Как следствие, необходимо обладать видеокартой NVIDIA.

МОНИТОР

Ну а теперь перейдем непосредственно к монитору LG W2363D. Уже из индекса можно судить о диагонали в 23 дюйма. Не сказать, что в наличии куча видеоинтерфейсов, но подключить к любому современному компьютеру монитор точно получится. При желании можно даже вывести звук на встроенные колонки, если альтернативой является простенькая китайская акустика. Разрешение формата Full HD, то есть 1920x1080 точек, потребует от компьютера немалых усилий в серьезных играх.

Управление у монитора сенсорное, а индикаторы начинают подсвечиваться после первого нажатия. Приятно, что каждое действие сопровождается мелодичным звоном встроенной акустики. Большой запас яркости и контрастности пригодится, если окна вашего дома выходят на солнечную сторону. Набор стандартных профилей с заданными параметрами яркости и контрастности можно быстро вызвать даже во время игры – настолько это быстро и просто. Но самое главное в этом девайсе – поддержка развертки 120 Гц, что позволяет в полной мере насладиться технологией NVIDIA 3D Vision.

СМОТРИ В ОБА

Мы установили необходимое ПО на компьютер с видеокартой NVIDIA GeForce GTS 250 и подключили ИК-передатчик. В момент активации очков, в линзах видно затемнение – фильтры начинают работать. После этого можно оценить объемные картинки, которые, если снять очки, расплываются в невообразимую кашу. Фотографии и рисунки действительно впечатляют, а если найти подготовленное видео в нужном формате, то погружение в объемный мир становится очень интересным. Что касается игр, то во многих случаях даже не придется ставить дополнительные патчи, так как разработчик уже все сделал сам – при установке драйверов 3D Vision все необходимые настройки применяются автоматически. Что радует, изображение не меняется при удалении от монитора, а чтобы увидеть стереокартинку компанией, достаточно приобрести еще несколько пар очков – одного адаптера хватит на всех.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Объемное изображение стало крайне доступно, так как подход к его формированию кардинально изменился. Стоит напомнить о необходимости периодически отдыхать от компьютера, так как зрительное напряжение, которое неминуемо присутствует при работе с 3D-очками, снижает зрение. По итогам теста мы были приятно удивлены столь низкой ценой приобщения к объемному изображению у себя дома.

Автор:
Даниил Либарц

ТОНКИЙ И ШИРОКИЙ

ТЕСТ МОНИТОРА SAMSUNG BX2035 LED

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ДИАГОНАЛЬ, ДЮЙМЫ:** 20
- **РАЗРЕШЕНИЕ, ПИКСЕЛИ:** 1600x900
- **ВРЕМЯ ОТКЛИКА, МС:** 2
- **ЯРКОСТЬ, КД/М2:** 250
- **КОНТРАСТНОСТЬ, ДИНАМИЧЕСКАЯ/СТАТИЧЕСКАЯ:** MEGA DCR/1000:1
- **УГОЛ ОБЗОРА, ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ/ВЕРТИКАЛЬНЫЙ, ГРАДУСЫ:** 170/160
- **ТИП СИГНАЛА:** аналоговый, цифровой
- **РАЗЪЕМЫ:** DVI-I
- **ВЕС, КГ:** 3.3

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ Приятный внешний вид, тонкий
+ Антибликовое покрытие
+ Хорошее соотношение цены и качества
- Мало интерфейсов
- Громоздкая подставка

ПОЧЕМУ И ЗАЧЕМ?

Времена властвования ЭЛТ-мониторов давно канули в Лету, а вот старые и медленные матрицы ЖК-мониторов продолжают трудиться. Дисплей размером в 17 дюймов сегодня уже мало подходит для комфортной офисной работы, а уж тем более для графики и просмотра фильмов. Рынок ЖК-мониторов кишит всевозможными моделями с огромными матрицами и такими же разрешениями. Однако не каждому пользователю нужны монструозные размеры – достаточно панели с диагональю в 20 дюймов, ведь именно комфортный размер является ключевым фактором при выборе монитора. Помимо диагонали, не менее важными параметрами являются цветопередача, яркость и время отклика. Благо, все вышеперечисленные характеристики даже для недорогого современного монитора находятся на приличном уровне. Мы не говорим, что они подходят для профессиональных решений, зато обычному пользователю придется по душе продукт с хорошим соотношением «цена/качество». И, наконец, внешний вид (который для некоторых служит главным параметром при выборе). Здесь есть из чего выбрать, и радует, что производители уделяют немалое внимание внешности продукта.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

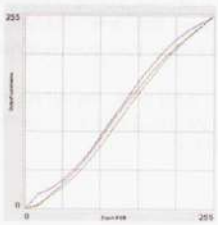
С внешним видом и конструкцией мы разобрались, теперь перейдем непосредственно к матрице. Для определения качества цветопередачи мы используем колориметр. Результатом тестов является набор графиков цветокоррекции. В идеале линии на графиках должны слиться в одну диагональ, проходящую из одного угла в другой. Судя по отклонениям, мы будем определять качество цветопередачи. Аналогичным способом мы определим качество картинки и потери в яркости с разных углов обзора. Колориметр будет снимать результаты с двух углов. Первый угол –это 60 градусов к нормали в горизонтальной плоскости, а второй – по вертикали в нижней полуплоскости экрана монитора. Для теста изображения была выбрана игра Metro 2033. Игра хоть и мрачновата, зато в ней присутствует множество сцен, с помощью которых определяется динамика смены кадров.

КОМПЛЕКТАЦИЯ, ВНЕШНИЙ ВИД

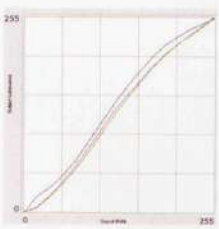
Сегодня в наших руках побывала модель BX2035 с LED-подсветкой от компании Samsung. Комплект поставки не отличается оригинальностью. Монитор упакован в компактную коробку, открыв которую вы можете обнаружить внешний блок питания, интерфейсный кабель (DVI-VGA), подставку и диск с инструкцией и драйверами. Теперь по порядку. Внешний источник питания, конечно, хорош тем, что не занимает места внутри монитора, но дополнительные провода иногда бывают помехой. Монитор обладает всего одним входом DVI-I, но в комплекте идет кабель, который можно подключить к VGA-выходу. Правда, для подключения к цифровому интерфейсу придется приобретать кабель отдельно. Сам монитор имеет приятный внешний вид. Корпус выполнен качественно, а экран имеет антибликовое покрытие. А вот подставка поризводит неоднозначное впечатление. В плане устойчивости нет никаких нареканий, но она сконструирована так, что занимает много места и будет громоздко смотреться на маленьких столах.

ПОДВОДИМ ИТОГИ

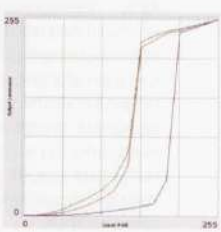
Данную модель монитора можно смело рекомендовать для домашнего компьютера. Разрешения и диагонали вполне хватит для комфортной игры и серфинга в Интернете. Как показали графики при измерении колориметром, цветопередача неплохая даже при отклонении по горизонтали. В меню монитора можно найти множество настроек и подкорректировать параметры под себя. Для людей, кого заботит «аппетит» устройства, компания Samsung разработала технологию MagicEco, которая поможет сберечь электроэнергию. Сомневаемся, что вы будете пользоваться функцией Color Effect, которая служит для наложения эффекта на изображение (черно-белый, сепия и т. д.), но сам факт ее существования радует. Конечно, этот монитор не призван бить рекорды по скорости времени отклика и цветопередачи, но со всеми бытовыми задачами справляется хорошо. Напоследок желаем вам грамотного и удачного выбора.



Так ведет себя монитор, когда колориметр установлен непосредственно на него.



При отклонении от горизонтальной плоскости экрана на 60 градусов ситуация почти не изменилась.



Такие «фокусы» нормальны для нижних углов.

Автор:
Евгений Никифоров

ТУРБО МАМА

ОБЗОР ПЛАТЫ GIGABYTE GA-880GMA-UD2H

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **РАЗЪЕМ:** Socket AM3
- **НАБОР ЛОГИКИ:** AMD 880G + AMD SB850
- **ПАМЯТЬ:** 4 x DDR3-1800
- **СЛОТЫ РАСШИРЕНИЯ:** 2 x PCI-E x16, 1 x PCI-E x1, 1 x PCI
- **ДИСКОВЫЕ РАЗЪЕМЫ:** 1 x IDE, 5 x SATA3
- **ЗВУК:** 7.1 HD Audio (Realtek ALC892 HD)
- **LAN:** 1 Гбит (Realtek 8111D)
- **ЗАДНЯЯ ПАНЕЛЬ:** 1 x PS/2, 2 x USB 3.0, 4 x USB 2.0, 1 x eSATA, 1 x IEEE 1394, 1 x RJ-45, HDMI, D-Sub, DVI, 1 x Optical S/PDIF, аудио разъемы
- **ФОРМ-ФАКТОР:** mATX

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

- **3DMARK VANTAGE, OVERAL, SCORE:** 15554
- **PCMARK VANTAGE, PCMARK SUITE, SCORE:** 7490
- **SISOFTWARE SANDRA 2010 MEMORY BRANDWIDTH, ГБАЙТ/С:** 13,8

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ технологическая составляющая
+ широкий набор настроек BIOS
- высокая цена
- над разводкой платы все-таки нужно поработать

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **ПРОЦЕССОР:** AMD Phenom II X2 555 3200 МГц
- **ПАМЯТЬ:** Apacer Giant II 2x2 Гбайт 1600 МГц (9-9-9-24)
- **ВИДЕОКАРТА:** ATI Radeon HD5870
- **ВИНЧЕСТЕР:** Samsung 4D028GJ
- **ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:** Windows Vista

ОПЯТЬ МАЛО

Компания GIGABYTE представила на суд геймерской общественности материнскую плату под названием GA-880GMA-UD2H. Хочется сразу отметить, что формат продукта – mATX, со всеми его особенностями. Ведь дело не только в ограниченном пространстве, но и в несколько «урезанном» чипсете. Геймеру стоит задуматься – какие задачи он ставит для себя и хочет ли он в будущем поставить комфортно вторую и третью видеокарты.
Важно понимать, что материнка ориентирована на медийный круг пользователей, не зря в комплекте присутствует наклейка DOLBY Home. Помимо нее и двух кабелей SATA в коробке больше ничего нет.

КАК ЭТО РАБОТАЕТ?

GA-880GMA-UD2H поддерживает технологию ATI Hybrid CrossfireX, которая позволяет задействовать не только встроенный видеоадаптер, но и дискретную видеокарту, в результате чего получается эдакий кроссфайр с двумя графическими ядрами. Кстати, чип, установленный на плате, – ATI Radeon HD 4250. Геймер вряд ли найдет ему достойное применение, мощности оного не хватит для запуска высокотехнологичных игр с высокими настройками графики и разрешения. В связи с этим, покупая эту системную плату, немедленно стоит задуматься о полновесной видеокарте. Именно поэтому мы использовали во время тестирования дискретный адаптер, заодно удалось выяснить, на что способна новая технология от ATI.
Набор настроек в BIOS поистине впечатляет. Полный контроль напряжений, частот, а также автоматический разгон для ленивых.

КУДА НАМ СТОЛЬКО?

Набор системной логики (AMD 880G) поддерживает все последние технические наработки. Например, шестиядерные процессоры, память стандарта DDR3-1800, USB 3.0. Более того, на материнской плате распаяно целых два слота PCI-E для графики, один из которых работает на скорости 16x, а второй – на 4x. Для чего это было сделано, сказать сложно. Ведь даже если вам захочется собрать на данной материнке тандем из двух видеокарт, вряд ли удастся втиснуть два Hi-end адаптера разом, потому что между графическими слотами нет дополнительного расстояния.

НЕПОРЯДОК...

Приятно, что с выпуском каждого нового продукта компания GIGABYTE делает выводы из прошлых ошибок, вызванных, прежде всего, не самой удачной разводкой элементов на плате. На этот раз все неплохо, учитывая размеры материнки, но все-таки с некоторыми недочетами. Удивило качество системы охлаждения на чипсете: оба алюминиевых радиатора болтаются в разные стороны. Вот-вот отвалятся, хотя и закреплены красочные «железки» при помощи пластиковых защелок.
Установить солидный кулер для охлаждения рекомендуемого шестиядерного процесса без потерь не удастся, т.к. он может перекрыть слоты оперативной памяти.

Автор:
Даниил Либарц

МЫШИНЫЙ ТРАНСФОРМЕР

ТЕСТ ИГРОВОЙ МЫШИ OKLICK HUNTER

Что делает товар поистине привлекательным для покупателя? Стоимость, качество сборки и материалов и, конечно, функциональность. Хорошее сочетание всех этих параметров встречается довольно редко: то цена завышена, то производитель накрутит лишних и ненужных опций. В нашем обзоре мы рассмотрим игровую мышь Oklick Hunter. Это устройство придется по душе многим благодаря своей цене и характеристикам.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **ТИП СЕНСОРА:** лазерный
- **МАКСИМАЛЬНОЕ РАЗРЕШЕНИЕ СЕНСОРА, DPI:** 5040
- **ЧАСТОТА ОПРОСА, ГЦ:** 1000
- **КОЛИЧЕСТВО ПРОГРАММИРУЕМЫХ КНОПОК:** 9
- **ИНТЕРФЕЙС:** USB 2.0
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНО:** набор грузиков, 2 сменные боковые накладки

ЗНАКОМСТВО

Упаковка полностью соответствует названию устройства: это довольно большая коробка, выполненная в камуфляжном стиле. Внутри можно обнаружить саму мышь, набор из шести грузиков, сменную боковую накладку и инструкцию с драйвером. Первое, что бросается в глаза, – необычная форма мыши. Дизайн грызуна напоминает асимметричный космический корабль. При подключении мышь начинает светиться, как новогодняя гирлянда, что еще больше усиливает эффект. USB-штекер позолочен, а кабель заключен в армированную оплетку для большей надежности. Многим может показаться, что провод жестковат, но, на наш взгляд, он не мешает при эксплуатации.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Лучший тест для устройств такого типа – это длительная игра. Поэтому мы выбрали несколько игр разных жанров, но основной упор делался на «стрелялки», такие как Unreal Tournament 3 и Half-Life 2. Естественно, мы не забыли и о его величестве Counter-Strike. Во время игры оценивались такие показатели, как удобство расположения клавиш, точность позиционирования и степень усталости при продолжительной игре. Особое внимание уделялось комфорту, так как необычная форма – вопрос спорный.

ВЫВОДЫ

Это действительно удобно! Именно такая мысль приходит в голову даже после многочасовой игры. Если поначалу приходилось немного привыкать к расположению кнопок, то потом мышь уже представляла единое целое с рукой. Мягкое скольжение четко передает каждый пройденный миллиметр в игре. Переключатель разрешения удобен в использовании и часто нужен в некоторых моментах игры (например, если вид через снайперский прицел). Покрытие у мышки приятное, но обладателям потливых ладоней придется периодически протирать поверхность. Напомним, что перед приобретением этого чудоустройства стоит подержать его в руке. Если грызун комфортно разместится в вашей ладони, мы надеемся, что он станет лучшим помощником в игре. Тем более за такие деньги!

ФУНКЦИОНАЛ И ЭРГОНОМИКА

Сразу стоит отметить, что мышь предназначена для правшей. Устройство имеет девять программируемых кнопок, которые довольно удобно расположены, но есть пара нюансов. У людей с немалой кистью большой палец будет упираться в выступ с индикатором текущего разрешения, а доступ к некоторым кнопкам будет осложнен. Также держать саму мышь будет не очень комфортно в силу особенности формы. Но нельзя однозначно сказать, что грызун не подойдет всем людям с большими руками. Поэтому мы рекомендуем перед приобретением подержать устройство в руке. Колесо прокрутки приятно вращается, точно позиционируется, а также оснащено клавишами качения. Основные кнопки нажимаются четко, с ярко выраженным щелчком. Сверху мышки под колесиком находятся две кнопки. Первая настраивает высоту подъема манипулятора над рабочей поверхностью, а также может быть запрограммирована под другое действие. Вторая – выбор между пользовательскими режимами. Всего предусмотрено семь режимов, для каждого из которых можно «повесить» определенное действие или макрос на программируемые кнопки. Для удобства каждому режиму соответствует свой цвет подсветки. Во власти большого пальца находятся три кнопки. Две из них расположены в верхней части боковой поверхности, к ним придется немного привыкать, так как их можно спутать с небольшим выступом под самими кнопками. А в нижней части располагается переключатель разрешения сенсора, вручную можно задать четыре разных значения. С правой стороны можно установить одну из двух накладок, наиболее вам удобную. Под ней, кстати, располагается выдвижная обойма для грузиков. Мышь хорошо скользит почти по любой поверхности, так как на днище расположены пять гладких керамических ножек.

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ

+ точность позиционирования
+ функциональность
+ невысокая цена
- форма может не подойти обладателям крупных кистей рук

Автор:
Олег Коленченко

FERMI ИДЕТ В МАССЫ

ЧИП NVIDIA GF104

Следя за последними новостями о NVIDIA, можно подумать, что компания «торопится, не спеша» с выпуском новых решений. Архитектура Fermi и основанные на ней видеокарты попали на прилавки магазинов только в апреле этого года, хотя изначально анонс был назначен на октябрь-ноябрь 2009 года – время, когда AMD представила DirectX 11 решения во всех рыночных сегментах. Устранив брешь выпуском видеокарт GeForce GTX 480 и 470 в линейке класса Hi-End, в NVIDIA оставили без внимания Middle- и Low-End адаптеры, правда временно. Совсем недавно был представлен чип NVIDIA GF104, который призван поднять планку производительности в среднем ценовом диапазоне.

Как и в случае с GF100, первые две буквы в названии чипа свидетельствуют о его принадлежности к новейшей архитектуре Fermi. GF104, состоящий из 1.95 миллиарда транзисторов, выпускается по 40 нм техпроцессу силами фабрик TSMC. Любопытно, что тайваньский производитель полупроводников до сих пор имеет проблемы с 40 нм техническими нормами, с чем и может быть связана большая задержка с выпуском чипа. Одно из главных нововведений Fermi – поддержка DirectX 11, в том числе Shader Model 5.0, DirectCompute 11 и аппаратной тесселяции, – не обошло стороной новый чип. Как и в случае с GF100, новые возможности поставили перед инженерами задачу доработки архитектуры.

Основу чипа составляют два больших кластера GPC (Graphics Processing Clusters), которые содержат по 4 потоковых мультипроцессора. Нетрудно подсчитать, что их общее количество равно 8 (15 – у GF100). Однако из них функционируют только 7 мультипроцессоров. Для нас так и осталось загадкой, почему в чипе используется именно такая схема работы. Возможно, NVIDIA оставила один мультипроцессор про запас для выпуска более производительных решений, но более вероятно, что сыграло свою роль несовершенство 40 нм техпроцесса. В свою очередь, каждый из мультипроцессоров содержит 48 потоковых процессоров (процессоров CUDA), сумма которых равна 336. Для сравнения: мультипроцессор GF100 содержал 32 потоковых процессора. Помимо этого, каждый мультипроцессор содержит по одному движку Polymorph, который отвечает за аппаратную тесселяцию. Параллельно Polymorph работают два движка растеризации, отбрасывающие невидимые примитивы и выполняющие непосредственно растеризацию. Параллельная работа позволяет достичь максимальной скорости работы. Что касается шины памяти, то она представлена четырьмя 64-битными контроллерами GDDR5. Тут стоит заметить, чип GF104 можно встретить в двух модификациях: с 256- и 192-битной шинами памяти, то есть у второй из них отключен один из контроллеров. С этим и связаны разные объемы памяти и количество блоков ROP у моделей: 1024 Мбайт, 32 штуки и 768 Мбайт, 24 штуки, соответственно. Помимо перечисленного, чип GF104 имеет 56 текстурных процессоров, контроллер PCI Express, а также движок GigaThread, распределяющий данные между мультипроцессорами. Подсистема памяти представлена 64 Кбайт общей памяти и кэш-памяти первого уровня и 512 Кбайт кэш-памяти второго уровня. Первые две предназначены для ускорения доступа для команд с известным и неизвестным адресом. Кэш-память второго уровня, в свою очередь, обрабатывает запросы загрузки и сохранения данных. Если говорить об улучшении в плане сложных операций, то стоит отметить увеличенное количество блоков SFU (Special Function Units), отвечающих за вычисление синуса и косинуса. Теперь их 8, в то время как в GF100 – всего 4.

Еще одним нововведением GF104 является возможность передачи закодированного аудиоконтента Dolby True HD и DTS-HD Master Audio через порт HDMI на внешние ресиверы в формате bitstream для декодирования. Эта возможность предусматривает использование режима HDCP для защиты аудио- и видеопотока. Также GF104 поддерживает NVIDIA 3D Vision Surround – технологию создания стереоскопического изображения при помощи уже известных всем специальных очков и трехмониторной конфигурации. Что касается энергопотребления, то в новом чипе предусмотрена возможность отключения неиспользуемых блоков при отсутствии нагрузки.

Перейдем к характеристикам видеокарт на базе GF104. Пока что весь их ассортимент представлен лишь одной моделью NVIDIA GeForce GTX 460, которая существует в двух модификациях: с 192-битной и 256-битной шинами памяти. Как следствие, они имеют разные объемы памяти и количество блоков ROP, но об этом мы уже говорили чуть выше. Также различаются показатели энергопотребления: 160 Вт у старшей версии, 150 Вт – у младшей. К слову, разъемов питания на видеокартах два. В остальном видеокарты идентичны. Частота ядра составляет 675 МГц, памяти – 3600 МГц. Потоковые процессоры работают на частоте 1350 МГц. Набор поддерживаемых портов стандартный: два разъема Dual Link DVI, по одному – HDMI и DisplayPort. На референсной видеокарте располагается только один разъем SLI – конфигурацию 3-Way SLI построить не получится. Рекомендованные розничные цены на модификации NVIDIA GeForce GTX 460 для российского рынка составляют 7999 и 8999 рублей для младшей и старшей моделей, соответственно. Кроме того, уже несколько компаний заявили о выпуске альтернативных версий GeForce GTX 460 с повышенными частотами и увеличенным объемом памяти. ■

НОВОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Система охлаждения референсной видеокарты NVIDIA GeForce GTX 460 претерпела кардинальные изменения в сравнении со своими предшественниками в среднем ценовом сегменте. Было решено отказаться от классической конфигурации турбины, при которой вентилятор, расположенный на краю, прогонял по всей длине видеоадаптера воздух через радиаторы и выдувал его через заднюю панель. В случае же с GeForce GTX 460 основой охладителя служит медный сердечник и отходящие от него две тепловые трубки. Также система охлаждения усилена алюминиевыми радиаторами. Весь кулер, за исключением расположенного ровно посередине вентилятора, накрыт пластиковым кожухом. Как показала практика, система охлаждения проявляет себя только с лучшей стороны: работает тихо и эффективно.

САМЫЕ ДОСТУПНЫЕ

О младших чипах NVIDIA GF106 и GF108 на момент написания статьи было известно не так много. Известно, что на базе GF106 будет выпущено как минимум две видеокарты. Одной из них является NVIDIA GeForce GTS 450, которая придет на смену устаревшей GeForce GTS 250 в ценовом сегменте от $129 до $179. Частота ядра составит 789 МГц, а памяти – 3760 МГц. Данные об объеме и шине памяти довольно противоречивы. Упоминается конфигурация 192-битной шины и 768 Мбайт GDDR5-памяти, а также 128-битной шины и 1 Гбайт памяти. Вполне возможно, будет выпущена не одна модификация GF106. Количество потоковых процессоров, скорее всего, будет равно 192. Как и GeForce GTX 460, новинка лишится функции 3-Way SLI. Энергопотребление не выйдет за рамки 150 Вт. Что до самого младшего чипа GF108, то он получит 128-битную шину памяти и лишь 96 потоковых процессоров. Анонс обеих новинок запланирован на середину сентября.

Автор:
Олег Коленченко

СИСТЕМЫ ОХЛАЖДЕНИЯ

ЧАСТЬ 2. ВОДА И ЭЛЕМЕНТ ПЕЛЬТЬЕ

Мы продолжаем наш рассказ о различных системах охлаждения компьютерных компонентов. В статье месячной давности вы можете найти самый подробный материал о воздушных кулерах, а чуть ниже – всю правду о водяном охлаждении и элементе Пельтье.

Начнем с того, что все-таки ближе нам сегодня, – систем водяного охлаждения. Не нужно быть гением, чтобы понять, что лежит в основе данной технологии: тепло от охлаждаемого элемента отводится с помощью воды. Лишь после этого тепло передается воздуху, но об этом мы поговорим чуть позже. В «водянке» принято выделять три основных компонента: водоблок (он же ватерблок, теплообменник и др. – встречаются разные названия), помпу и радиатор. Само собой, этого недостаточно, чтобы система работала – нужны шланги, фитинги и, собственно, вода. Иногда в комплекте «водянки» можно найти дополнительные фишки: разного рода индикаторы и датчики, но ее функционирование возможно и без них.

Итак, подробно рассмотрим каждый из основных компонентов системы.

Водоблок – это устройство, которое передает тепло от охлаждаемого элемента жидкости. Обычно он состоит из металлического основания, крепления и крышки. На крышке расположены по крайней мере два отверстия для трубок. Стоит отметить, что в продаже можно найти водоблоки для самых различных компонентов компьютера. Тем не менее, чаще всего они используются для охлаждения центрального процессора, чипсета материнской платы и видеоадаптера. В случае с видеокартами существуют два типа водоблоков. Один из них охлаждает исключительно графический процессор. Второй же покрывает видеокарту почти полностью и охлаждает также другие элементы ускорителя.

Помпа представляет собой насос, обеспечивающий циркуляцию воды в контуре. Встречаются два типа помп: внешние и погружные. Принцип их работы одинаков, а единственным отличием является то, что погружные помпы работают исключительно будучи опущенными в воду.

Что касается радиатора, то это устройство, передающее тепло от воды воздуху. Радиаторы подразделяются на две категории: пассивные и активные. Пассивные решения не имеют вентиляторов, то есть главное их преимущество – абсолютно бесшумная работа. С другой стороны, эффективность безвентиляторных систем относительно низкая. Кроме того, они имеют большие размеры и занимают много места. Как вы поняли, активные радиаторы отличаются наличием вентиляторов, за счет чего их эффективность значительно возрастает. Конечно, можно посетовать на шумную работы такого устройства, но в наши дни вполне реально найти тихие вентиляторы и построить эффективную систему.

Без шлангов и фитингов также невозможна работа «водянки». И если предназначение первых понятно всем, то о вторых, вероятно, многие не слышали. Фитинги представляют собой соединительные части, при помощи которых шланги прикрепляются к различным частям системы водяного охлаждения. Какого-либо универсального размера фитингов не существует, поэтому нужно внимательно относиться к их выбору при замене.

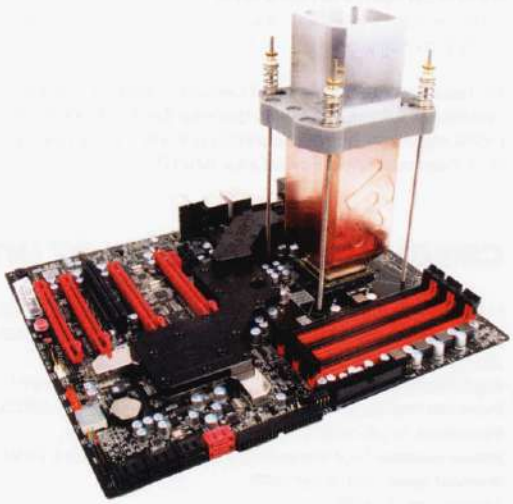
Именно так в общих чертах устроена «водянка». По своему типу они также подразделяются на две категории: внешние и внутренние. Названия говорят сами за себя. При использовании внешних систем водяного охлаждения большинство компонентов располагаются вне пределов корпуса. В случае с внутренними – наоборот: основные составляющие находятся внутри системника, хотя в этом варианте многое зависит от его размеров. Минусом внутренних систем водяного охлаждения является сложность их установки. Также стоит обращать внимание на параметры корпуса: может получиться так, что некоторые компоненты системы охлаждения не поместятся в нем.

Термоэлектрическое охлаждение, несмотря на то что оно появилось достаточно давно, можно считать наименее популярным. По крайней мере, на данный момент. В его основе лежит элемент Пельтье, открытие которого состоялось в 1834 году. Состоит он из двух полупроводников p- и n-типов, которые непосредственно соединены между собой. В результате протекания по ним электрического тока одна из частей либо выделяет тепло, либо его поглощает. Само собой, основой термоэлектрического кулера является не одна, а несколько пар полупроводников. Но и это не избавляет модели от вентилятора: физические законы не обманешь, и накапливаемая на пластинах полупроводников теплота должна выделяться в окружающую среду. Есть несколько причин, по которым кулеры с элементом Пельтье встречаются так редко. Во-первых, проблемное и дорогое производство решений. Во-вторых, высокая цена на конечный продукт. Для процессоров любого класса можно найти обыкновенный воздушный кулер с приемлемым соотношением цены и производительности. А экстремальные оверклокеры, в свою очередь, делают выбор в пользу систем водяного охлаждения. Это не значит, что термоэлектрические кулеры всегда будут в роли догоняющих: технологии не стоят на месте, и вполне возможно, что однажды мы сможем увидеть недорогие девайсы с элементом Пельтье.

Три основных класса систем охлаждения рассмотрены. Надеемся, эта статья позволила вам разобраться в их устройстве и поможет сделать правильный выбор при покупке. ■

ПО ЭКСТРИМУ

Одним из наиболее популярных приспособлений для охлаждения у оверклокеров является жидкий азот – прозрачная жидкость с температурой кипения -195,8 °C и не имеющая запаха. Для охлаждения процессоров, видеокарт, чипсетов и других устройств с помощью жидкого азота изготавливается специальный металлический стакан, который плотно прикрепляется к охлаждаемому элементу. Минусом метода является низкая теплопроводность азота, из-за чего при резком изменении температуры его эффективность падает. При работе с жидким азотом обязательно образуется конденсат, который при выпадении на материнскую плату может ее «спалить». Дабы избежать такой ситуации, стакан теплоизолируют либо покрывают текстолит диэлектрическим лаком. В домашних условиях такой способ охлаждения бесполезен, но для экстремальных оверклокеров – настоящее спасение!



НЕМНОГО ПРОСТОТЫ

Помпа является неотъемлемой частью почти всех систем водяного охлаждения. Однако существуют «водянки», в которых она отсутствует. В таких решениях вместо воды применяются специальные хладагенты с более низкой температурой кипения. Принцип работы заключается в движении жидкости к водоблоку, где она превращается в пар. Пар, в свою очередь, направляется к радиатору, где происходит процесс, обратный испарению, – конденсация. Этот процесс имеет цикличный характер. Во многом он схож с технологией тепловых трубок – отличия только в масштабах работы.

Автор:
Николай Арсеньев

КОНФИГУРАЦИЯ

Все цены указаны по состоянию на 23 сентября 2010 года

В этой рубрике мы предлагаем вам шесть игровых конфигураций для сборки нового компьютера под Windows Vista или Windows 7. Следует помнить, что рубрика готовится за месяц до выхода нашего издания в продажу, поэтому цены могут несколько отличаться от действительных. Точная дата составления таблицы указана в начале страницы.

Результаты тестов основаны на данных hwbot.org и www.tomshardware.com/charts.

Зеленым цветом выделены изменения по сравнению с прошлым номером.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core i5-750 (4 ядра, 2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, HT, ядро Lynnfield, LGA1156)	6500
Система охлаждения: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2000
Материнская плата: ASUS P7P55D-E Pro (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	6500
Оперативная память: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	6800
Видеосистема: PowerColor AX5870 1024 Мбайт (GDDR5)	12500
Дисковая подсистема 1: Corsair Force F60 60 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	7100
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
Оптический привод: LG CH10LS20 (SATA)	2900
Звук: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3400

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 16852 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 66
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 61

49 700 РУБ.

На такой производительной системе также не стоит себе отказывать в таких прелестях жизни, как анизотропная фильтрация и сглаживание. Системная плата подходит для серьезного разгона, ну а при желании вы всегда сможете добавить вторую PowerColor AX5870.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6400
Система охлаждения: Scythe Yasya (Socket 775/1156/1366, Socket 754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 470-1900 об/мин)	2000
Материнская плата: ASUS Crosshair IV Formula (AMD 890FX + SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, SATA 3.0, RAID, USB 3.0, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	7500
Оперативная память: Corsair XMS3 CMX8GX3M4A1600C9 4x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	6800
Видеосистема: PowerColor AX5870 1024 Мбайт (GDDR5)	12500
Дисковая подсистема 1: Corsair Force F60 60 Гбайт (SATA 2.0, MLC)	7100
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
Оптический привод: LG CH10LS20 (SATA)	2900
Звук: Creative X-Fi Titanium (PCI-E x1)	3400

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 16301 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 67
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 62

50 600 РУБ.

Для столь серьезной системы уже как-то совсем несерьезно рекомендовать каких-то 4 Гбайт ОЗУ, исправляемся и увеличиваем этот показатель ровно в 2 раза! Заодно для системного диска воспользуемся услугами SSD-диска, который под столь трудоемкие задачи подходит куда лучше обычного HDD.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core i5-750 (4 ядра, 2,66 ГГц, DMI, 256 Кбайт L2, 8 Мбайт L3, ядро Lynnfield, LGA1156)	6500
Система охлаждения: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1156/1366/754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1400
Материнская плата: ASRock P55 Extreme (Intel P55, 4 DDR3, PCI-E, SLI, CrossFire, RAID, USB 2.0, eSATA, FireWire, 24+4 pin, ATX)	4500
Оперативная память: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
Видеосистема: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1024 Мбайт (GDDR5)	7800
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
Звук: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 12812 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 51
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 49

29 100 РУБ.

Свершилось то, чего мы ждали давно! Наконец-то переводим данную категорию на новые рельсы, а именно на 4-ядерный процессор Intel Core i5-750 и плату ASRock P55 Extreme.

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Phenom II X4 965 Black Edition (4 ядра, 3,4 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, 6 Мбайт L3, ядро Deneb, AM3)	6400
Система охлаждения: Zalman CNPS10X Performa (Socket 775/1156/1366/754/939/940/AM2/AM3, 120 мм, 900-2000 об/мин)	1400
Материнская плата: GIGABYTE GA-890GPA-UD3H (AMD 890GX+SB850, 4 DDR3, PCI-E, CrossFireX, RAID, USB 3.0, FireWire, 24+4(8) pin, ATX)	4600
Оперативная память: Kingston HyperX KHX1600C9D3K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-12800, CL9)	4500
Видеосистема: Sapphire HD5830 1024 Мбайт (GDDR5)	7700
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
Звук: Creative XtremeAudio (PCI)	1700

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 12142 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 49
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 45

29 000 РУБ.

В эту конфигурацию процессор перекочевал из старшей версии. Просим любить и жаловать Phenom II X4 965 версии Black Edition. Поскольку платы на чипсетах AMD категорически не поддерживают SLI, то волевым решением мы перевели данную систему на Radeon HD 5830.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ INTEL

Процессор: Intel Core i3-540 (2 ядра, HT, 3,06 ГГц, DMI, 4 Мбайт L2, ядро Clarkdale, LGA1156)	3800
Система охлаждения: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
Материнская плата: GIGABYTE GA-H55M-D2H (Intel H55, 2 DDR3, PCI-E, CrossFire, 24+4 pin, mATX)	2600
Оперативная память: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3000
Видеосистема: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	3900
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
Звук: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 9458 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 34
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 26

17 850 РУБ.

Экономия здесь важна, но еще важнее не прогадать с выбором комплектующих. Компактная и недорогая системная плата GIGABYTE GA-H55M-D2H станет достойной основой для довольно мощной системы. Более того, на ней распаяно сразу два разъема PCI-E x16 и она совместима с CrossFireX.

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК ОТ AMD

Процессор: AMD Athlon II X4 635 (4 ядра, 2,90 ГГц, 2000 МГц HT, 4x512 Кбайт L2, ядро Propus, AM3)	3400
Система охлаждения: Cooler Master Hyper 212 Plus (Socket 775/1156/1366, Socket AM2/AM3, 120 мм, 600-1200 об/мин)	900
Материнская плата: GIGABYTE GA-880GM-UD2H (AMD 880G+SB710, 4 DDR3, PCI-E, Hybrid CrossFireX, RAID, USB, eSATA, FireWire, 24+4(8) pin, mATX)	2800
Оперативная память: Kingston ValueRAM KVR1333D3N9K2/4G 2x2 Гбайт (DDR-3, PC-10600, CL9)	3000
Видеосистема: Sapphire Radeon HD 5750 512 Мбайт (GDDR5)	3900
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тбайт (SATA II, 32 Мбайт, 7200 об/мин)	2000
Оптический привод: Optiarc AD-7241S (SATA)	700
Звук: Creative Audigy SE (PCI)	950

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

3DMark Vantage, Perfomance 9420 Call of Duty 5, 1920x1200, 4xAA 35
Far Cry 2, 1920x1200, 8xAA 28

17 650 РУБ.

Компания AMD очень вольготно чувствует себя в бюджетном секторе процессоров и недавно решила еще сильнее укрепиться в нем, выпустив 4-ядерный Athlon II X4 635, который мало того, что дешевле модели с индексом 630, так еще и работает на повышенной частоте – 2.9 ГГц.

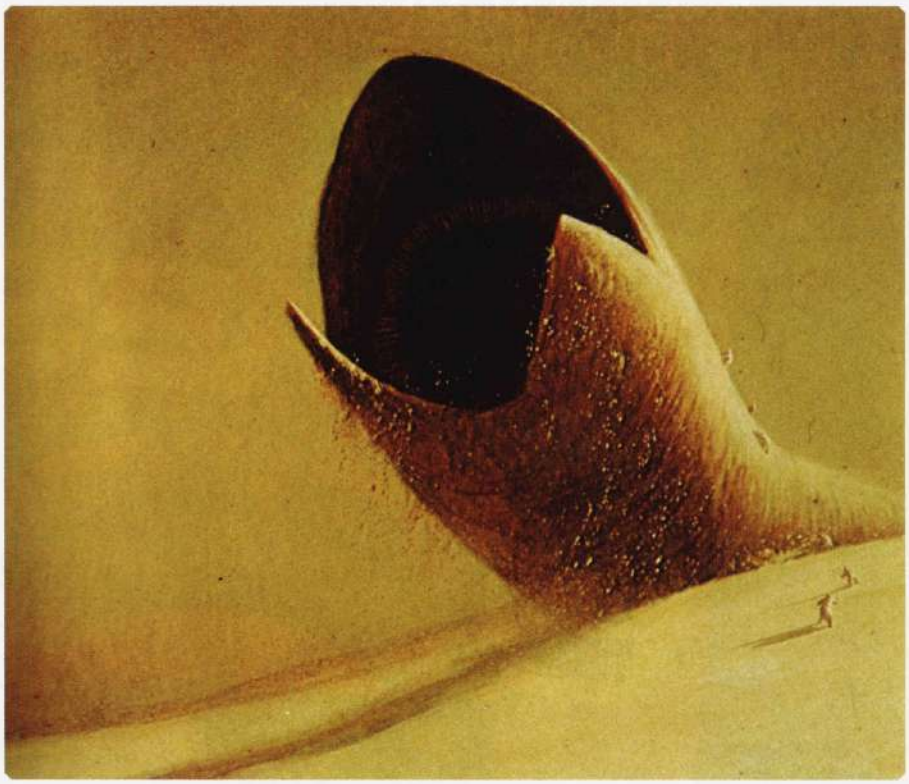
Автор:
Петр Сальников

ВЕЧНЫЕ ЦЕННОСТИ

СТАРОЕ & ДОБРОЕ

Самая первая RTS на планете называлась Stonkers – она была разработана в 1983 году компанией Imagine Software для покрытой паутиной платформы ZX Spectrum. Несмотря на то что в этой стратегии было столько багов, что хватило бы на целое поколение современных игр, она удостоилась ряда наград: например, в 1984 году журнал CRASH присудил ей звание «лучшей военной игры» – к тому моменту появилась еще одна, The Ancient Art of War от Evryware, так что, вроде как, было из чего выбирать. Вопрос вот в чем: почему об этих играх никто не помнит? Почему фраза «самая первая RTS» ассоциируется строго с Dune 2?

Петр Сальников,
ведущий рубрики



ЖАНР: Real-Time Strategy **ИЗДАТЕЛЬ:** Virgin Interactive **РАЗРАБОТЧИК:** Westwood Studios
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: 1 **ДАТА ВЫХОДА:** 1992 год

DUNE 2: BATTLE FOR ARRAKIS

КРОВЬ И ПЕСОК

Все очень просто. Именно тогда, в 1992 году, Westwood Studios разработали актуальную до сих пор схему про строительство базы, добычу ресурсов и прямую зависимость войск от возведенных построек. Потом на этой почве благополучно вырос громадный сериал Command & Conquer, на протяжении всей своей истории (в том числе и современной – последняя игра с подзаголовком «Эпилог» вышла совсем недавно) усиленно копировавший сам себя. Концептуально ни одна RTS не отошла от заложенного черт-те когда фундамента. Откровенно говоря, почти двадцать лет разработчики кормят публику одной и той же игрой, в которой ничего, кроме графики, все эти годы не менялось.

Так что для понимания стратегических игр как феномена в целом, совсем не обязательно играть во что-то кроме Dune 2.

ПЛАНЕТА АРАХИС

Формально игра основана на событиях культового романа Фрэнка Герберта (Frank Herbert) «Дюна»: в книге описано будущее, сильно далекое от нашей с вами хронологии – почти как в «Звездных войнах». Человечество давно эволюционировало до межгалактических перелетов, миром правит условная Империя, а природные ресурсы, как обычно, подходят к концу. Вся аристократия поделена на так называемые «великие дома»: это такие государства, похожие на очень большие семьи; у каждого дома – своя планета, законы и лидер-отец. Раздор между домами начинается из-за того, что где-то в далеком космосе обнаруживается планета Арракис, богатая ценным веществом – спайсом. Спайс – это одновременно и сильнейший наркотик, и источник энергии для межпланетных перелетов, поэтому тот, кто контролирует Арракис, фактически контролирует жизнедеятельность всей Империи.

Планета, тем временем, представляет собой одну большую пустыню, фауна которой ограничивается гигантскими червями, поедающими все, что имело неосторожность в неудачный момент пройти или проехать по песку. Жить на ней, по-хорошему, нельзя, но кто-то же должен взяться за управление все-

На дорогах Арракиса не хватает предупредительных знаков «Внимание, червь!». Несчастный квадроцикл только что стал жертвой местного ДТП.

Громоздкий комбайн, хоть и не имеет бортового оружия, является самым эффективным средством борьбы с вражеской пехотой. Только красное пятнышко на песке остается.

Харконенам с самых первых миссий доступна тяжеловооруженная пехота с гранатометами. Вот жизнь у людей!

ленской сокровищницей, поэтому император предлагает двум сильнейшим великим домам – Атрейдесам и Харконненам – решить проблему монополизации топливного рынка как-нибудь самостоятельно.

В ЗОЛОТО РТУТЬ

Дальнейшие события книги Westwood Studios интерпретировали очень вольно, превратив философский приключенческий роман в стратегическую игру: на самом деле в «Дюне» открытых вооруженных конфликтов было столько, что едва хватило бы на одну миссию Dune 2. Тем не менее, надо отдать авторам игры должное: только невероятно талантливые люди могли разглядеть в литературном первоисточнике площадку для создания RTS.

Назвать Dune 2 «игрой по книге» было бы в корне неправильно: это почти то же самое, что заявить, будто бы S.T.A.L.K.E.R. основан на романе братьев Стругацких – сами понимаете, о чем речь.

События игры оторваны от происходящего в гербертовской саге: тут нет ни драмы, ни религиозного подтекста, ни главного героя Пауля Атрейдеса. Зато есть куча цитат и приятных заимствований: например, фримены – жители пустынь, наделенные куда более серьезной огневой мощью, чем все остальные пехотные войска; советники-ментаты, обожравшиеся спайса. И, самое главное, песчаные черви, с книжным упорством поедающие технику и солдат, легкомысленно расположившихся на зыбком песке.

THE GOOD, THE BAD, THE UGLY

Westwood изобразили соперничающие дома архетипично: голубоглазые Атрейдесы, коварные, вооруженные до зубов Харконнены и Ордосы – третий дом, которого в книге не было. В 1992 году про баланс сторон никто не слышал, поэтому прохождение игры за один дом отличалось от прохождения за другой прежде всего сложностью: у Атрейдесов не было и половины той мощи, которой располагали Ордосы или Харконены. Последние вообще рвали всех на тряпки: уже с первых миссий были доступны отряды тяжеловооруженной пехоты, бронированные квадроциклы и прочие радости – остальным же до поры приходилось перебиваться трехколесными инвалидными колясками и одинокими солдатами со смешными пистолетиками. Аналогичная ситуация, кстати, позже возникла и в Command & Conquer: Tiberian Dawn: армия GDI была куда крепче войска NOD, и к тому моменту, когда вторые еле-еле успевали произвести на свет пару жалких багги, приезжали многоствольные танки первых и выжигали все дотла. Так что играть можно и нужно было только за Харконенов. В конце концов, в книге им и так надрали задницу, надо же хотя бы в игре попытаться восстановить справедливость. Еще один феномен Dune 2 – ее невероятная сложность. Даже сейчас в нее нереально играть без мата; буквально со второй миссии враг начинает выносить базу стихийными атаками, отбиваться от которых становится со временем только труднее.

Это не потому, что в игре был такой смекалистый искусственный интеллект, а как раз наоборот: разработчики, кажется, поленились пришить ему неко-

В начале миссии приходится довольствоваться строительной площадкой и парой хлипких мотоциклов. К концу игры это умиляет: вы уже без пяти минут император, а все еще строите бетонные плиты.

МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ

Помимо перечисленных во вступительной заметке вопросов, есть еще один: откуда у этой игры в названии взялась двойка и куда делась первая Dune? На самом деле, никуда она не девалась. Проект Battle for Arrakis схлопотал двойку из-за того, что издательство Virgin Interactive поручило разработку игры по мотивам романа Герберта одновременно двум конторам – французам Cryo Interactive и Westwood Studios. Игра от Cryo вышла первой, и Westwood были вынуждены приклеить к названию своей игры соответствующую цифру, хотя Dune 2 не имеет никакого отношения к весьма условной первой части, которая вообще была квестом и повторяла сюжет фильма – даже Пауль Атрейдес был срисован с артиста Кайла МакЛахлена (Kyle MacLachlan), исполнявшего роль Пауля в экранизации Дэвида Линча (David Lynch) 1984 года.

Голубоглазый ментат Атрейдесов по итогам каждой битвы хвалит игрока. Мол, какой же вы молодец, почти никого не убили!

Летающими грузовыми Carryall'ами управлять напрямую нельзя. Тем не менее, они и без того на удивление удачно справляются со своими функциями по доставке техники в нужные места.

торые функции – противник всегда начинал партию с заранее отстроенной и усовершенствованной до абсолюта базой, в то время как игроку каждый раз приходилось возводить все сооружения с нуля, постепенно подбираясь к адекватным боевой задаче высокотехнологичным войскам.

СДЕЛАЙТЕ МНЕ ЛУЧШЕ

Кстати, именно вместе с Dune 2 в стратегиях появилась столь привычная современному игроку штука – древо технологий, необходимость строить простейшие здания для того, чтобы обрести возможность возводить все более и более сложные, получая доступ к более продвинутым боевым единицам. Наряду с этим в игре присутствовал микроалгоритм, позволявший не только строить новые здания для продвижения по местной эволюционной лестнице, но и совершенствовать старые постройки ради приобретения выгоды более локального характера.

Суть вот в чем: все здания можно было устанавливать исключительно на заранее заготовленные бетонные плиты, производство которых было дешевым, но муторным процессом, заставлявшим отвлекаться от более интересных занятий. Изначально плиты можно было создавать лишь поштучно, но после улучшения центрального здания игра позволяла лепить по четыре плиты за раз, что существенно ускоряло постройку и укрепление базы.

БЫСТРЕЕ, ЕЩЕ БЫСТРЕЕ

Несмотря на то что в далеком 1992 году ритм и видеоигр, и вообще жизни был совсем не таким бешеным, как сегодня, скорость играла в Dune 2 решающую роль. Трудно поверить в эти слова, глядя на картинки с юнитами из трех с половиной пикселей, но это факт: искусственный интеллект не давал расслабиться ни на секунду.

В первых миссиях противник вел себя строго запрограммированным образом: его боевые единицы охраняли места сбора спайса, ненавязчиво саботируя рабочий процесс, стояли на очевидных путях к базе, преграждая самые простые подходы, – одним словом, игрок почти всегда мог предугадать действия противника и знал, чего от него ждать.

Ближе к середине игры халява резко заканчивалась: искусственный интеллект без стыда и совести срывался с катушек и давал волю распоясавшимся войскам. Атаки буквально сводили с ума, им не было конца и края: как только техника сходила с конвейера, она тут же отправлялась в бой. В результате битва превращалась в бесконечное веретено из красных точек, растянутых по карте от вражеской базы до вашей. На пути к победе приходилось виться ужом: высшим пилотажем было, конечно, преподнести хоть какую-то часть вражеской армии на обед песчаному червю.

Рассказывать о том, как выглядела финальная, девятая миссия, в которой против игрока выступали аж три базы единовременно, честно говоря, до сих пор страшно. Настоящий хардкор – и ведь играли, не плакались об отсутствии автосохранений и возможности обводить отряды рамочкой.

***

Виртуальная франшиза «Дюны», увы, не имела и толики того успеха, которого удалось добиться Фрэнку Герберту с его циклом фантастических романов (кроме, собственно, «Дюны» там пять толстенных книг): Dune 2 осталась лучшей игрой о песчаной планете, и ни Dune 2000, ни Emperor: Battle for Dune не смогли внести в развитие жанра хоть сколько-нибудь убедительной лепты. Тем не менее, вселенная «Дюны» не то что заслуживает, а просто требует достойного воплощения в отличных от литературы медиа-форматах. А вот почему до сих пор никому не удалось толково перенести этот шедевр с бумаги в двоичный код – загадка. Наверное, на то есть какое-то вселенское оправдание: мол, пускай люди все-таки больше читают, чем играют. ■

СУШНЯК

По сюжету фантастической саги, на Арракисе все-таки есть оазисы. Тем не менее, действие большей части романа (и, в общем, игры) разворачивается в беспросветной пустыне, поэтому вполне нормально задаться вопросом – как же все эти войска мало того, что выживают в таких условиях, да еще и подчиняются приказам какого-то там игрока.

У Герберта на это был очень убедительный ответ. Люди, вынужденные перемещаться по Арракису, снабжались особыми костюмами, которые обеспечивали своеобразную конверсию человеческих отходов. Абсолютно все, что вырабатывалось организмом, специальные фильтры перерабатывали в воду: будь то пот, моча, кал или выдыхаемый воздух. Таким образом, употребление человеком воды сводилось к одному глотку в день – поэтому ценней всего на Арракисе была вода, а не спайс, за которым так рвались на планету алчные правители великих домов.

В одном из эпизодов «Дюны» лидер фрименов плюет на стол, за которым проходят переговоры с Паулем Атрейдесом, выражая тем самым высшую степень уважения и преданности дому.

Этот костюм некоторые модельеры демонстрировали даже на современных показах.

ОТКУДА НА ЭТОЙ ПЛАНЕТЕ КИСЛОРОД

Начиная вникать в происходящее в Dune 2, любой игрок, не читавший романа Герберта, рано или поздно задастся вполне закономерными вопросами. Например, откуда на планете, на которой нет ничего, кроме песка, взялся кислород.

В отличие от многих авторов-фантастов, небрежно относящихся к творимым ими мирам, Фрэнк Герберт проработал вселенную Дюны настолько детально, что комар носа не подточит.

Кислород вырабатывают земляные черви. Они же, по совместительству, – естественный источник спайса. Особый шик – расстрелять червя: в этом случае на поверхности ореола его обитания образуется огромное пятно спайса. Очень удобно, если ближайшие месторождения выработаны, а до единственного доступного приходится ехать целую вечность, да еще и делить его с вражеским комбайном. Правда, на уничтожение зверюги уйдет целая вечность – вы с большой вероятностью успеете вынести базу врага и без этих жертвоприношений.

В игре на все это нет ни намека; аналогичным образом разработчики упустили из виду ответ на вопрос о том, почему войска Атрейдесов, в отличие от всех остальных, не атакуют шарящихся под ногами червей автоматически. Тут, на самом деле, есть тонкая логическая нить: по сюжету книги, червей умеют подчинять себе фримены – а поскольку отшельники являются союзниками Атрейдесов, солдаты этого дома не воспринимают червей как врагов.

Вот видите: рок – единственный способ защититься от червей!

Автор:
Петр Сальников

WESTWOOD STUDIOS

КАК ПОТЕРЯТЬ ДРУЗЕЙ И ЗАСТАВИТЬ ВСЕХ СЕБЯ НЕНАВИДЕТЬ

Westwood – одна из тех компаний, которые добиваются успеха в самом начале карьеры, а потом медленно скатываются или в канаву забвения, или в какой-то совсем уж трэш. Заслуги этих парней нельзя преуменьшить: они принесли в наш мир новый жанр, новые игровые механизмы, актуальные по сей день и эксплуатируемые всеми кому не лень.
Но вместе со следом в истории эта контора оставила после себя еще и неприятный осадок: грустно смотреть на гения, который в определенный момент уперся лбом в потолок и начал клонировать собственные идеи.

Tiberian Sun была, пожалуй, одной из лучших игр сериала: все то же самое, только в псевдо-3D, с хорошим разрешением и с большим количеством цветов.

Основанная в 1985 году в Лос-Анджелесе компания Westwood Associates большую часть своего времени уделяла портированию игр с 8-битных платформ на 16-битные – заказы в основном поступали от небезызвестной фирмы SSI.
Позже, в 1990 году, эта же компания стала издателем первой громкой игры от Westwood – Eye of The Beholder, классической фэнтезийной RPG с видом от первого лица, основанной на правилах Advanced Dungeons & Dragons. Суть ее заключалась в ползании по подземельям знакомого многим поклонникам AD&D города Уотердип (Waterdeep) в составе партии из четырех героев. Основной целью был поиск и устранение созерцателя (beholder, это такой медузообразный монстр с большим глазом) где-то на нижних уровнях подземного лабиринта.
В недавно развалившемся СССР, правда, ни о каких сюжетах и созерцателях не знали, потому что найти Eye of The Beholder можно было только на дисках типа «99999 игр на одной болванке без потери качества» – а на таких сборниках от игр постоянно отрезали вступительные ролики и музыку – чтоб больше влезло. Это нам, правда, не мешало: лазать по темным коридорам было весело даже в полной тишине.

МАЛКОЛЬМ НЕВИНОВЕН!

В 1992 году Westwood, уже успевшая приобрести некоторую популярность и авторитет, была переименована в Westwood Studios и продана издательству Virgin Interactive.

Помимо того что в этом же году в Westwood фактически изобрели новый жанр, компания выпустила первую игру из знаменитой трилогии квестов The Legend of Kyrandia о приключениях в сказочном королевстве, охваченном хаосом.
Вторая и третья части были выпущены в 1993 и 1994 годах соответственно; все три игры прежде всего замечательны тем, что показывают происходящее в Кирандии с трех разных точек зрения. Главные герои трилогии преследуют разные цели, но путешествуют по одинаковым локациям и общаются со знакомыми с первой части персонажами.
Полное название оригинальной игры звучит как The Legend of Kyrandia: Book One – это говорит о том, что продолжение задумывалось с самого начала, и, хотя каждая Kyrandia представляет собой полностью завершенный, самостоятельный рассказ, все точки над i разработчики расставили только к третьей части.

ЗАРЯ

Спустя год после выхода последней «Кирандии» Westwood выпускает свое самое главное творение – первую RTS в цикле Command & Conquer, Tiberian Dawn. Игру ждал невероятный успех, продажи всего сериала за всю его историю превысили 35 миллионов копий, что зафиксировано в Книге рекордов Гиннесса.
Концептуально Tiberian Dawn повторяла путь Dune 2, но авторы были свободны от оков лицензии на использование чужих названий и находок, что позволило им воплотить в жизнь ряд нестандартных для того времени идей.
Завязка такова: в один прекрасный день на Землю упал метеорит, принесший с собой неведомый минерал тиберий. После недолгих исследований ученые открыли в этом веществе невероятный энергопотенциал и ценность для мировой экономики – разумеется, в ту же секунду тиберий стал объектом ссор и споров верхов развитых стран: кто должен обладать тиберием, по какому принципу делить его добычу и как им торговать?
Впрочем, все эти споры в скором времени рассудила появившаяся на горизонте террористическая организация NOD. Выяснилось, что тиберий исключительно радиоактивен, вызывает мутации и прочие непоправимые генетические трансформации в окружающей

ЗОВИТЕ МЕНЯ ПЕТРОГЛИФ!

Сотрудники Westwood, уволенные во время консолидации с Electronic Arts, а также те, кто покинул стены EA после окончательного закрытия студии, в 2005 году в Лас-Вегасе создали студию Petroglyph. Несмотря на то что эти же люди работали над C&C и Dune 2, ничего путного они больше так и не выпустили – видимо, судьба такая.
Судите сами: довольно слабая RTS по лицензии «Звездных войн» Empire at War в 2006 году, Universe at War: Earth Assault в 2007 году и Panzer General: Allied Assault в 2009 для Xbox Live Arcade.
В данный момент в разработке находится древнегреческая MMORPG Mytheon, но, судя по доступным в Сети трейлерам, денег у Petroglyph с каждым новым релизом все меньше и меньше, так что не надейтесь.

Войска NOD с первой игры были значительно слабее GDI. Зато их здания выглядели круто, а среди техники был невидимый танк и танк-огнеметчик, похожий на жука!

Джо Кукан, неизменно исполнявший роль Кейна, был лыс, когда я еще, кажется, «мама» говорить не научился. Теперь регулярно встречаемся на «Игромире»!

Вот так вот в Red Alert 2 выглядел центр вселенского зла, источаемого Советским Союзом.

Управление в Kyrandia было сведено к одной функции – «использовать». А вот с логикой были большие проблемы: совместите яйцо с сигарой, чтобы получить волшебную шляпу.

Если бы не эта подпись, вы бы наверняка решили, что это не C&C: Renegade, а какой-то школьный мод для Serious Sam.

В окне – тот самый Малкольм, которого главный герой в конце игры превращает в камень в отместку за смерть родителей. Спустя много лет выяснится, что Малкольм невиновен. Нормально.

его месторождения флоре и фауне – а террористы, будучи людьми не совсем уравновешенными, увидели в этой химии пророческие знаки.

В конце концов выясняется, что их лидер Кейн (Cane) сам употреблял тиберий, в результате чего мог видеть будущее и предсказывать возможные ходы противника – объединенной военной машины развитых государств под названием Global Defense Initiative (GDI).

Очевидно, откуда у C&C выросли ноги: и тиберий этот, концептуально схожий со спайсом, и люди, которые ему поклоняются и принимают до и после еды. Но, самое главное, Tiberian Dawn была практически идентична Dune 2 с точки зрения игровой механики: здания все так же строились без участия посторонних юнитов (в отличие от Warcraft, где домики строили крестьяне), производство техники осуществлялось при помощи независимой боковой панели, основой базы были электростанции, а экономика попрежнему держалась на комбайне, собирающем минералы – про песчаных червей, правда, все-таки решили забыть.

АЛЬБЕРТ И АДОЛЬФ

Со временем Command & Conquer обросла огромным количеством продолжений, дополнений и ответвлений: всего сериал насчитывает 19 игр, если считать абсолютно все, что было выпущено официально.

В какой-то момент Westwood отвлеклась от развития темы Tiberian Dawn и решила переключиться на нестандартный сеттинг альтернативной истории: в октябре 1996 года в магазинах появилась культовая стратегическая игра Red Alert, которая стала самой продаваемой игрой во вселенной Command & Conquer.

Эта RTS раскрывала подробности войны европейских стран против внезапно обнаглевшего Советского Союза: в 1946 году Альберт Эйнштейн после серии опытов отправляется в прошлое, чтобы убить Адольфа Гитлера и предотвратить Вторую мировую войну. Ничем хорошим этот эксперимент, правда, не закончился: баланс сил сместился настолько, что всему цивилизованному миру пришлось отбрыкиваться от сталинской агрессии. Игра была настолько же абсурдной, насколько и захватывающей – по большому счету, Red Alert была куда интереснее и веселее оригинальной Tiberian Dawn.

Я НИЧЕГО НЕ ПОНЯЛ

Другое дело, что с ее выходом Westwood, кажется, совсем запутались в паутине свихнувшейся хронологии сериала: в Red Alert Кейн, выступавший в C&C от лица Братства NOD, является советником Сталина и работает над тем, чтобы СССР стер с лица Земли тех, кто в будущем организует GDI. Вся эта каша заваривалась как предыстория Tiberian Dawn, но в 2000 году, с выходом Red Alert 2, причинно-следственные связи окончательно утратили всякий смысл.

Бытует мнение, что сценарная последовательность сериала в целом зависит от того, кто побеждает в Red Alert: если вы выиграли войну за СССР, то продолжением следует считать Tiberian Dawn, если же победили силы Альянса – то Red Alert 2. Одним словом, дурдом какой-то.

***

Где-то между первой и второй частями Red Alert Westwood пополнили сериал еще несколькими играми во вселенной C&C, но ничего стоящего они из себя уже не представляли – началось пагубное копирование собственных наработок.

В 1998 году Westwood была поглощена корпорацией Electronic Arts, потеряв огромное количество сотрудников, не согласных с политикой нового руководства. С тех пор ничего примечательного в жизни Westwood толком не произошло за исключением того, что в 2003 году компания выпустила провальный боевик с элементами стратегии Command & Conquer: Renegade, после чего была закрыта. ●

Визуально Lands of Lore мало чем отличалась от Eye of The Beholder.

Dune 2000 – самый грубый промах за всю карьеру Westwood Studios.

ВМЕСТЕ ВЕСЕЛЕЕ

5 ЛЕТ НАЗАД

Канадская компания BioWare (Neverwinter Nights и Star Wars: Knights of the Old Republic) объединилась с американской Pandemic Studios (Full Spectrum Warrior и Star Wars: Battlefront). Инициатором слияния стала частная инвестиционная фирма Elevation Partners, где заправляли Джон Риччителло (John Riccitiello, нынешний глава Electronic Arts) и лидер U2 Боно (Bono). Инвесторы решили вложить 300 миллионов долларов в развитие суперразработчика. Причем никто не говорил о слиянии BioWare и Pandemic, все участники альянса продолжали считать себя независимыми и уверяли: вместе они снизят расходы при разработке игр и повысят их качество. Игра в независимость продолжалась недолго. Суперразработчик был куплен «электрониками» в 2007 году за умопомрачительные 860 миллионов долларов. Pandemic закрыли год назад, а вот у BioWare при новом хозяине жизнь складывается просто замечательно. ■

Полученные инвестиций BioWare направила на разработку Mass Effect.

The Saboteur стала прощальной игрой Pandemic.

КОНЕЦ ЦИВИЛИЗАЦИИ

В ноябре 2005 года закрылась Stainless Steel Studios, одна из лучших компаний, разрабатывавших стратегии в реальном времени. В 1998 году ее основал главный дизайнер Age of Empires Рик Гудман (Rick Goodman), и за семь лет своего существования она сделала две игры: Empire Earth и Empires: Dawn of the Modern World. Накануне закрытия ребята из Stainless Steel как раз заканчивали стратегию Rise & Fall: Civilizations at War для издательства Midway.

Первым печальную весть донес до фэнов программист Stainless Steel Дэниел Хиггинс (Daniel Higgins).

«Это правда: SSS больше не существует, – написал он на форуме Rise & Fall. – Когда делаешь игры, не все факторы находятся под твоим контролем».

Как стало известно позже, Stainless Steel закрылась потому, что Midway сильно урезало финансирование разработки Rise & Fall. Издатель сам доделал игру и выпустил ее летом 2006 года. ■

Rise & Fall разорила Stainless Steel.

СКОЛЬКО СТОИТ МЕЙЕР?

Издательство Take-Two Interactive купило студию Firaxis Games, дом Сида Мейера (Sid Meier) и легендарных франчайзов Civilization и Pirates! Разработчик давно тесно сотрудничал с Take-Two. В конце 2004 года студия продала издательству права на серию Civilization – цена вопроса составила 22 миллиона долларов. Согласно последовавшему соглашению, все новые игры Firaxis должны были выходить под лейблом 2K Games. 2K Games выпустила Sid Meier's Civilization IV для PC и Sid Meier's Pirates! для Xbox.

Глядя на то, как бойко расходятся коробки с играми, руководство Take-Two сделало Мейеру предложение, от которого тот не смог отказаться. Студия потеряла независимость. Других изменений, правда, не последовало. Мейер сохранил свой пост, так же как и остальные сотрудники Firaxis. Предполагаемая сумма сделки – около 30 миллионов долларов. ■

Take-Two взяла Firaxis на абордаж.

10 ЛЕТ НАЗАД

ПРЕРВАННЫЙ ПОЛЕТ

Компания Microsoft решила не издавать космосим Conquest: Frontier Wars. И неважно, что игра была практически готова и ее автором являлся создатель популярной серии Wing Commander Крис Робертс (Chris Roberts). «Нас не устраивает качество проекта», – заявили в Microsoft.

Conquest: Frontier Wars разрабатывала студия Digital Anvil, отметившаяся на тот момент неплохим Starlancer. Microsoft приобрела команду в декабре 2000 года. Права и наработки по Conquest: Frontier Wars перепродали издательству Ubisoft. Игра была доделана другой студией и вышла в августе 2001 года. ■

Microsoft отказалась от Conquest ради Freelancer.

КОНТРА №1

8 ноября увидела свет Counter-Strike 1.0. Путь любительской модификации Half-Life от беты до полноценного релиза занял полтора года. Когда вышла версия 1.0, «Контра» уже была международным феноменом. В нее играли миллионы.

Дистрибутив Counter-Strike 1.0 «весил» 82 мегабайта и радовал фэнов тремя новыми видами оружия, переделанными моделями и анимациями героев и некоторыми геймплейными исправлениями. В том же месяце в магазинах появились диски Half-Life: Counter-Strike. «Сборка» от Valve Software разошлась по миру тиражом в 4.2 миллиона копий. ■

Counter-Strike 1.0 – 10 лет!

ПИСЬМА ЧИТАТЕЛЕЙ

ГЛАВПОЧТАМТ

«Доброго дня, редакция «РС ИГРЫ» и, конечно же, вам, Иван Гусев, – пишет читатель Idler. – Собственно, буду краток. Читаю ваш журнал давно и заметил: вы ни разу (!) не сменили фотографию в рубрике «О наболевшем». Отчего же так? Ну хоть раз в год-то можно!»

Что ж, Гусев не боится отвечать на любые вопросы. После инцидента в Сомали, о котором, право, не хочется вспоминать, у меня появился ужасный шрам через все лицо. Я его жуть как стеснялся и потому не менял снимок в рубрике «О наболевшем». К счастью, Фонд поддержки игровых журналистов, пострадавших в Сомали, сумел собрать необходимую для проведения пластической операции сумму, и я тут же передал в редакцию несколько своих фотографий. Впрочем, что это мы все обо мне да обо мне. Пора уже заняться разборкой почты. Надеюсь, что как только вы дочитаете ноябрьский номер журнала, тут же броситесь сочинять новые послания в Правильный. Вам не сложно, а нам приятно.

Кстати, какие игрушки закупаете под Новый год себе и друзьям в подарок? Давайте сверим списки, чтобы Дед Мороз не ошибся.

КУДА ПРЯТАТЬСЯ ОТ КРОВОЖАДНЫХ ЗОМБИ И КАК ИГРЫ ДЕЛАЮТ ПОЭТОВ ИЗ ГЕЙМЕРОВ

ПИСЬМО НОМЕРА

Привет, Правильный. Скажу по секрету: МНЕ ДО СМЕРТИ НАДОЕЛИ ЗОМБИ! Такое впечатление, что вскоре они будут в каждой игре, даже в «Цивилизации». Есть Resident Evil, есть Left 4 Dead, есть Dead Rising и дюжина менее известных серий с мертвяками. Даже казуальщикам выдали Plants vs. Zombies, чтобы они не чувствовали себя обделенными. Сколько можно? Когда разработчики опомнятся? Дошло до того, что скоро и Call of Duty будет не Call of Duty без зомби.

Разве мало придумано монстров? Почему бы не использовать в играх леших, русалок, чертей всяких. А то уже и игру покупать не хочется, если знаешь, что в ней будут зомби.

Ma$ha

Даже не знаю, что ответить. Трудно представить, что кому-то могут не нравиться зомби. Они же прикольные! К тому же идеальные враги. Зомби олицетворяют собой абсолютное, бессмысленное и беспощадное зло. Никаких тебе моральных заморочек. Зомби никого не жалеют, а значит, и вы не должны давать им пощады. Право слово, если бы зомби не существовало, разработчикам пришлось бы их выдумать. Зомби бывают маленькие и большие, быстрые и медленные, и у них разные способности. Какая прелесть – бывают даже попугаи-зомби!

В общем, Ma$ha, не хочу вас расстраивать, но, похоже, мертвяки пришли в виртуальную реальность всерьез и надолго.

Письма присылайте по адресу: 101000, Москва, главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» с пометкой «В рубрику «Письма читателей»
Электронные письма ждем на адрес: post@pc-games.ru

Доброго времени суток всем в редакции. Сразу о наболевшем.
1. Не понимаю людей, которых заботит, что в играх американцы спасают мир, а русские – злодеи (а на форумах таких геймеров очень много). По-моему, не надо судить разработчиков строго, ведь это игры. И если что-то не нравится – не играй и все (игр на свете множество). Кстати, можно порубать в русский трэш, где мы спасаем мир, а американосы – зло. По-моему, Call of Duty: Modern Warfare 2 лучше «Битвы за родину».
2. Все чаще в редакцию Правильного пишут, что сейчас игры не те, что раньше. Мол, тогда был сюжет в RPG, тактика – в стратегиях, а сейчас – кромсалово на каждом шагу. Но не люди ли создают эти игры? То есть игры меняются согласно требованиям человека. Просто сейчас геймер от игр ждет экшна и взрывов.
Жду вашего мнения по этому поводу.

Arkham512

По обоим вопросам я уже не раз высказывался. По поводу самой доблестной нации в мире мне особо нечего добавлять. Знаете, в народе ходит такая поговорка: «Кто за девушку платит, тот ее и танцует». Американцы тратят на электронные игры больше всех народов в мире. На втором месте, если ничего не путаю, японцы. На третьем – англичане. Не удивительно, что главные роли в играх достаются гражданам США, Японии и Великобритании. Как только российские геймеры разлюбят халяву и вместо торрент-трекеров станут пользоваться Steam, разработчики станут серьезнее относиться к нашему игровому рынку. Вы и моргнуть не успеете, как Activision анонсирует Call of Duty: Russian Warfare, шутер про русский спецназ.
Arkham512 совершенно правильно подметил: игры меняются в соответствии с требованиями геймеров. Снизилась общая сложность (чтобы не отпугивать новичков), за неудачи теперь наказывают гораздо мягче, чем раньше, больше внимания уделяется сюжету и спецэффектам. Заметьте, из игр практически исчезли «аптечки», а ведь еще недавно они были во всех шутерах. Теперь здоровье персонажей регенерируется. Аптечки же кажутся анахронизмом.
Не противьтесь прогрессу. Игры не становятся хуже, как раз наоборот.

Хай, «РС ИГРЫ».
Скачал Lara Croft and the Guardian of Light и не понял, что это было. Я думал, раз новая игра про Лару Крофт, значит, будет в духе моих любимых Tomb Raider: Legend и Tomb Raider: Underworld. А оказалось, ни то ни се. Какая-то изометрическая аркадка, вроде тех, что во Flash делают и бесплатно распространяют. Издатель совсем сбрендил? И что, теперь так будет всегда? Если да, то я категорически не согласен. Я Лару Крофт люблю за красивые глаза и длинные ноги. А в Lara Croft and the Guardian of Light ничего не видно, даже если приглядываться.

Hameleon97

Нет же, так не будет всегда. Разработчики же много раз говорили: Lara Croft and the Guardian of Light – это эксперимент. Маленький сюрприз для всех, кто ждет следующей, полноценной части серии Tomb Raider. И, к слову, эксперимент удался. За Lara Croft and the Guardian of Light очень здорово скоротать вечерок-другой, особенно если играешь с другом. Ловушки есть, артефакты тоже, монстры занятные – чего еще желать? В конце концов, Лара Крофт – не единственная на свете обладательница длинных ног.
Что касается следующей части Tomb Raider, то там, по слухам, тоже не все просто. Новый хозяин франчайза – японское издательство Square Enix – хочет перезапустить серию. Больно уж от нее затхлостью веет. Поэтому эксперименты будут продолжаться. Поговаривают, нам покажут совсем юную, неопытную Лару, еще не набравшуюся гонора. Ждем с нетерпением.

Привет вам, уважаемая редакция журнала «РС ИГРЫ». Надеюсь, мое письмо нашло вас в добром здравии. Итак, перейдём к делу. Мне кажется, работники вашего журнала очень любят игры космической тематики и с меньшим уважением относятся к другим жанрам. К примеру, раньше я думал, что 10 баллов никогда не ставят, ибо всегда появится игра получше. Но я, видимо, ошибался. Почему вы ставите 10 баллов играм, посвящённым космосу? К примеру, Mass Effect 2 и StarCraft 2: Wings of Liberty. Лично я не люблю всякие космические экшны и стратежки. Однако я ни разу не имел чести наблюдать, как вы ставите 10 баллов, какому-нибудь фэнтезийному экшну. Прошу над этим подумать! Это дискриминация, считаю я.

С уважением,
UnDulin

Видите ли, господин UnDulin, так получилось, что все члены редакции Правильного в детстве мечтали стать космонавтами. Мы, собственно, и новых сотрудников набираем в Российском государственном научно-исследовательском испытательном Центре подготовки космонавтов им. Ю.А. Гагарина – из числа тех, кто не прошел отбор. Раз в неделю коллектив смотрит «Звездные войны», на вечеринках мы обсуждаем звездные дали и плачем навзрыд у телескопа. Естественно, как только появляется новая игра про космос, редакция приходит в большое волнение. Все дают советы рецензенту: «Не забудь накинуть полбалла за дизайн скафандров!», «И за героический саундтрек похвали!» Вот и набирается на 10 баллов. К играм не космической тематики мы куда строже относимся: «У, опять орки! Балл долой», «Как уже утомил этот спецназ!», «Скажите, коллега, а вас тоже тошнит от супергероев?»
А если серьезно, то разгадка проста: Mass Effect 2 и StarCraft 2: Wings of Liberty – очень хорошие игры. Дело не в космосе, дело в геймплее.

Здравствуйте, Иван.
Привет, «РС ИГРЫ»! Я хочу обратить внимание на качество компьютерных игр с точки зрения их программной реализации. Почему я покупал лицензионные компьютерные игры? Потому что я хотел получить работающую без сбоев игровую программу, качественный полный перевод на русский язык и бесплатную техническую поддержку, то есть все то, чем не обладают пиратские версии. Статистика покупок мною лицензионных игровых программ неутешительна: из купленных 30 лицензионных дисков качественными можно считать только 10 процентов. Остальные 90 процентов я считаю бракованным товаром. Компьютерная игра на заявленном аппаратном обеспечении и программном системном обеспечении «зависает», «вылетает» на рабочий стол, вызывая негативные эмоции. В некоторых случаях становится невозможным полное или частичное прохождение игры. Качественный полный перевод на русский язык на поверку оказывается ограниченным переводом текстов (озвучки нет, а если она и присутствует, то сделана на любительском уровне – в голосах актеров нет эмоций). Техническая поддержка сводится к ответам: необходимо дождаться патча, который исправит ту или иную ошибку, или обновить драйверы звуковой и графической карты. Данные способы решения мне и без обращения в техподдержку хорошо известны. Бракованный товар, как известно, подлежит возврату. Вы возвращали в магазин диск с лицензионной игрой?

Как правило, их не принимают обратно. Риторический вопрос: стоит ли покупать лицензионный игровой продукт, если в 90 процентах случаев он бракованный и покупатель даже не вправе вернуть свои деньги?
Мне кажется, вы боитесь писать правду в журнале. Я вас понимаю. Хотя, может быть, у вас патриотический настрой к нашим компаниям игровым. Или просто своя точка зрения на то, какими игры должны быть.
И последнее. Не будьте таким язвительным и жестоким в комментариях к письмам. Или это у вас такой юмор? А у меня отсутствует чувство юмора? Вы же даже женаты. Чего такой злой? Я не женат и любви в жизни нет, и то стараюсь добрым быть. Когда вам пишут, что создали сценарий игры и спрашивают, куда его деть, не надо советовать выбросить его в мусорное ведро. Это жестоко. Человек старался, что-то создал. Пусть на примитивном уровне. Почему не посоветовать найти единомышленников, создать группу независимых разработчиков, и реализовать сценарий? Ну, что-то типа этого я хотел бы на страницах журнала прочитать. Потому что у самого куча идей, которые даже не записаны.

С уважением, Raman

Raman, если вы считаете 90 процентов лицензионной продукции браком, то либо вы – очень требовательный человек, либо у вас компьютер барахлит (большинство сбоев в работе коммерчески выпущенной программы случаются все-таки по вине конкретного PC). Некачественные издания игр случаются, и не редко, однако, на мой взгляд, вы преувеличиваете масштабы проблемы. То, что в голосах актеров мало эмоций, – это еще не основание, чтобы сдавать продукт в магазин. Дешевая озвучка не красит игру, но тысячи российских геймеров скажут: лучше терпеть ошибки в переводе и неверные интонации, чем играть на английском.
Вы не подумайте, мы не пытаемся оправдать издателей (это к вопросу, боимся ли мы писать правду). Они действительно часто халтурят, кивая на сжатые сроки, отпущенные на локализацию, и скудный бюджет. Но это не оправдание. Сейчас на российском игровом рынке нет новичков, и те, кто остались, должны в первую очередь заботиться о репутации.
И последнее – о моей язвительности. Спросите любого: «Разве Гусев злой?», и в ответ раздастся: «Что вы, конечно же, нет. Это все маска. Видите ли, он перенес тяжелый случай безответной любви, и теперь, случается, срывается. Его не корить надо, а жалеть».
Кстати, у меня тоже есть сценарий игры. Осталось только найти единомышленников. Raman, ты в команде?

Привет, редакция Правильного! Напишу о Mafia 2. Купил лицензию. Прошел в один присест за 09:17:53 (статистика – вещь незаменимая!). Знаете, Mafia 2 перевернула мой внутренний мир. Сюжет настолько хорош, что, кажется, все это происходит с тобой в реале. Перестрелки, тачки, деньги, девочки... И город Эмпайр-Бэй, по которому можно свободно ездить между миссиями и наслаждаться видами (тем более, если у тебя 2 GTX 460 SLI и эти виды в 3D), или просто следить за жизнью города: вот полицейская машина куда-то погнала, вот где-то ДТП.
Mafia 2 – игра всех времён и народов, с глубоким сюжетом и отличным геймплеем, была пройдена мной в 3D. Да-да, я раскошелился, но купил всё необходимое оборудование. И вам тоже советую. После миссии на войне, когда ты на такси въезжаешь в Эмпайр-Бэй, где идет снег и гололед на дороге, – в 3D город смотрится очень круто. Создаётся эффект полного погружения в игру, когда ты едешь по дороге, по радио звучит джаз, а жители снуют туда-сюда по своим делам. Каждый миг игры ты испытываешь массу эмоций, кажется, будто это реальная история, происходящая в мире мафии.

Никита Захаров

Я всегда очень радуюсь, когда вижу, как игра делает поэта из геймера. Сразу становится понятно, что это не кусок программного кода, а полноценное произведение искусства. Для одного главным культурным потрясением стала выставка Пикассо, для другого – «Звездные войны», а для Никиты Захарова – Mafia 2. И пусть известный американский кинокритик Роджер Эберт бубнит, что игры – это не искусство, а так, погремушки, сама жизнь противоречит ему. Dead Rising 2 оставляет больше ярких впечатлений, чем просмотр очередной «Обители зла». Mafia 2 способна конкурировать со многими гангстерскими фильмами («Крестный отец», «Хорошие парни» и «Лицо со шрамом» – не в счет). А Mass Effect 2 даст фору половине фантастических фильмов, выпущенных в XXI веке.

Доброго времени суток, уважаемая редакция журнала «PC ИГРЫ». Хотелось бы высказать свое мнение о новой рубрике, называющейся «Школа разработчика» и по поводу связанного, как я полагаю, с ее открытием события, а именно исчезновения «Мастера Лоуполи».
Между двумя этими рубриками на данный момент огромная пропасть, которая выражается в полезности полученной информации. Внимательно прочитав «Школу», я нашла лишь подытоживание всего того, что не один и не два раза видела на всевозможных форумах (в том числе и на gameland.ru). Во всей статье нет ни одного совета, применимого на практике.
Также я, как ни старалась, не нашла никаких ссылок на ресурсы «по теме», которые могли бы быть полезны в случае, если кто-либо из читателей действительно заинтересуется. Материал получился «ни рыба – ни мясо» – максимум, на что он тянет, так это на отправную точку для усердного читателя, который после прочтения сядет за компьютер и начнет самостоятельный поиск информации. Рубрика не оправдывает своего названия. Школа – это уроки и задания. Полезные знания и навыки. А «Школа разработчика» больше похожа на конспект короткой лекции.
По всем пунктам новая рубрика сильно проигрывает «Мастеру Лоуполи», откуда всегда можно было вынести что-либо полезное. Я до сих пор часто обращаюсь к старым свиткам Мастера, когда мне нужны идея или совет. Очень надеюсь, что новая рубрика себя оправдает в дальнейшем. Хочется верить, что Лоуполи еще не раз появится на страницах журнала.
Спасибо за внимание, преданная читательница «Правильного» Юрасова Вера.
P.S. Кстати, низко кланяюсь за видеожурнал «Level UP». Респект, действительно стоящая вещь.

Мы всегда рады конструктивной критике и учитываем замечания. «Школа Разработчика» – рубрика молодая и крайне перспективная. Ей заведуют очень грамотные люди. У «Школы» все впереди. Первые выпуски – вводные, как раз для тех, кто не читает форумы и хочет быстро вникнуть в курс дела. Будут вам и рыба, и мясо... в смысле, польза и нужные ссылки. Чуточку терпения. Кстати, не исключено, что ваш любимый Мастер Лоуполи в том или ином виде вернется на страницы журнала – и станет еще лучше, чем прежде.

Ну, здравствуй, дорогой вы наш товарищ Иван Гусев и не менее дорогие камрады из «PC ИГР». Недавно поиграл в стратегию Victoria 2. Должен заметить, проект получился более чем достойный. Мне игра очень

понравилась. И, судя по отзывам на форумах, не мне одному. Насколько я помню, директор издательства Paradox Interactive пообещал побрить голову налысо, если Victoria 2 окупится. Вот мне и интересно: он уже лысый или пока еще нет?

С уважением, Максим Шарапов.

У вас хорошая память, Максим. Действительно, в прошлом году директор Paradox Interactive Фредрик Вестер (Fredrik Wester) заявил, цитирую: «Недавно мы анонсировали стратегию Victoria 2. Рад, что многие приняли новость с воодушевлением, хотя, признаюсь, я ратовал за другой проект. Фэны на форуме проголосовали за сиквел Victoria 2. Наша команда разработчиков тоже полагает, что игра будет прибыльной. Я же уверен, этот проект никогда не окупится, и поклялся, что постригусь налысо, если Victoria 2 принесет доход. Следите за развитием событий...»
Вестер обещал разместить фотографию себя бритого на форумах Paradox Interactive. Такого кадра пока никто не видел. Однако в недавнем интервью Фредрик сообщил, что прекрасно помнит о своем обещании и ждет. Чего ждет? Когда продажи Victoria 2 приблизятся к 100-тысячной отметке. Примерно столько нужно, чтобы игра принесла первую прибыль. Вестер шутит, что не расстается с полотенцем и бритвой и готов избавиться от волос, как только Victoria 2 будет признана успешной.

Приветствую редакцию моего самого любимого (и правильного) журнала.
Меня зовут Денис и мне 14 лет. То есть в 1996 году, когда вышел легендарный шутер Duke Nukem 3D, мне и годика не было. Я не то, что в компьютерные игры не умел играть, но даже голову не умел держать самостоятельно. Когда вырос, в моде были уже совсем другие шутеры, вроде Call of Duty. Я никогда не пробовал Duke Nukem 3D, но папа рассказывал. Говорит, прикольная игруха, особенно для 90-х. Он в игры уже давно не играет, но сказал, что для Duke Nukem Forever, может быть, сделает исключение.
К чему я все это рассказываю? Мне нравится Дюк Нюкем как персонаж. Однако большинству моих одноклассников до него дела нет. Никто не собирается покупать лицензию Duke Nukem Forever. Парни говорят: «Скачаем, посмотрим и подумаем». Складывается впечатление, что в прошлом великий герой нынче никому не нужен. Студия Gearbox решила доделать Duke Nukem Forever. Как вы думаете, эту игру вообще кто-нибудь купит (ну, кроме моего папы)? Или она будет пылиться на полках магазинов и про Дюка больше не сделают ни одной игры?

Duke Nukem Forever купят, и еще как! Таких пап, как ваш, Денис, миллионы. Я сам, к примеру, вырос на Duke Nukem 3D, и у меня уже двое сыновей. Правда, с Дюком им пока рано знакомиться, пусть лучше LEGO Harry Potter на двоих проходят.
Дюк Нюкем – это не просто имя. Это – феномен. И время над ним не властно. Посмотрите, как выглядит Дюк. Блондин, качок, хам – образ, не соответствующий требованиям нашего политкорректного XXI века. Но Нюкему нет дела, какой век. Он из будущего.
Gearbox Software, конечно, рискуют, пытаясь доделать игру, погубившую 3D Realms. С другой стороны, кто, если не они? Компания опытная, и сроки, как правило, не срывает (если не считать Brothers in Arms: Hell's Highway). Думаем, Gearbox по силам побороть проклятие Duke Nukem Forever и вернуть Дюка в строй. Ждать осталось совсем немного – игра выйдет в 2011 году. Вот если не выйдет, тогда да – пиши пропало.

САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

СПРАШИВАЕТ ROBINQ
Сотрудникам редакции разрешается играть в игры, которые они НЕ рецензируют, на рабочем месте, в самой редакции? То есть, если бы я, например, стал одним из авторов, то, написав свой материал для журнала, мог бы я заходить в московскую редакцию журнала просто пообщаться, погамать в свои любимые игры? Или у вас там все жестко?

ОТВЕЧАЕТ КИРИЛЛ ПЕРЕВОЗЧИКОВ
Никому из редакторов «РС ИГР» никогда не приходило в голову играть на рабочем компьютере. В редакции мы работаем над журналом, играем – дома.

СПРАШИВАЕТ NIKSTORM
1. Какую игру в вашей редакции больше всего ждут?
2. Проводятся ли турниры по играм из серии Total War?
3. Как на комп не купить пиратку, если лицензия очень долго добирается?

ОТВЕЧАЕТ ИГОРЬ СОНИН
1. Я (и многие другие сотрудники редакции) жду Portal 2.
2. Проводятся, конечно. Спросите на любом фанатском сайте, посвященном серии.
3. Естественно, через Steam (http://store.steampowered.com). И тогда лицензия до вас доберется в день, если не в час релиза.

СПРАШИВАЕТ NORBERT_RUS
Скажите, пожалуйста, уважаемая редакция, намечены ли у вас какие-нибудь кардинальные изменения в журнале?

ОТВЕЧАЕТ АНАТОЛИЙ СОНИН
Количество DVD у нас уменьшилось, зато увеличился формат и снизилась цена. Ну и вообще – сейчас в каждом номере изменений полно, мы все рубрики в итоге переработаем. Мы уже обновили новости и «Галерею», переписали шаблоны для рецензий и превью. В рецензиях и превью изменения мелкие, конечно, но это не потому, что нам лень, а потому что с ними и раньше все было хорошо. Плюс появилась рубрика «Школа разработчика» – она пока в зачаточном виде, но у нас большие на нее планы.

СПРАШИВАЕТ THUNDERDOOM
Меня очень волнует судьба «Дальнобойщиков». Каковы были продажи игры? Планируются ли дополнения?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ
Мы спросили официальных лиц в компании «1С», и они нам ответили, что с продажами игры все нормально, дополнения действительно планируются и будут анонсированы в ближайшее время. Ждите. ■

Автор:
Эдди Коркоран

ЧУВСТВО ОПАСНОСТИ

SILENT HILL 2

ПРОЧЬ ИЗ МОЕЙ ГОЛОВЫ!

В своих тревожных снах Мэри Сандерленд все чаще видит этот город – о чем и сообщает мужу в пугающем письме из могилы. Мэри мертва. Джеймс это знает. И все же он отправляется в город, который все чаще снится его мертвой жене. Потому что она написала ему письмо. Из могилы или нет – написала, и все тут. Вот оно, это письмо, во внутреннем кармане пиджака: «Ты обещал мне, что когда-нибудь мы вернемся сюда… но так и не выполнил своего обещания. Так что теперь я здесь одна. Но я жду тебя, Джеймс…»

ИЗДАТЕЛЬ: Konami
РАЗРАБОТЧИК: Team Silent, Creature Labs
ДАТА ВЫХОДА: 2 декабря 2002
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА В ПРЕССЕ: 8.0/10

ПОПРОБУЙ ОТОРВАТЬСЯ

Начало Silent Hill 2 – вот эти самые строчки – первоклассный хукер (hooker, «крючок» – в художественном произведении первая сцена, которая «цепляет» зрителя или читателя и не дает отвлечься до самой развязки). Пожалуй, лучший в истории электронных развлечений. С этой игрой вообще все очень сложно: она во многих отношениях «лучшая», и дело не только в запутанном сюжете. Он, необычайно замысловатый и абсолютно неэкранизируемый на современной стадии развития кинематографа, на самом деле по сути своей довольно легковесен – просто до Silent Hill 2 никто не относился к играм *вот так*. Многие говорят о «взрослости» игры, но ведь она ничуть не более «взрослая», чем Doom или хотя бы Syndicate; другие твердят о глубине и многозначности, но и это не главное. Лично мне кажется, что Silent Hill 2 до сих пор считается великой игрой потому, что первой стала искать настоящего дьявола… и потому, что нашла его там, где он все время и был – внутри каждого из нас, внутри каждого из *вас*; а еще потому, что рассказала об этом с предельной честностью. Так серьезно игрока за шкирку еще не брали, это все равно, что отвести малолетнего любителя готики в анатомический театр и носом ткнуть в обезображенный труп: смотри, смерть вовсе не прекрасна и удивительна, она всегда выглядит и пахнет нехорошо. Мы, привыкшие толпами отправлять на небеса правых и неправых (привет любителям стратегий и варгеймов), как-то отвыкли ценить конкретную человеческую жизнь – и Silent Hill 2 мастерски играет на этом забытом ощущении.

ТЫ ВСЕ ЭТО ПРОСТО ПРИДУМАЛ

Джеймс Сандерленд, главный герой игры, недаром слаб и духом, и телом: он – символ обычного, среднестатистического человека, разве что обладающий чуть более развитым, чем у других, воображением. Джеймс и живет вполне обычной жизнью этого самого среднестатистического человека – одолеваемый десятками проблем, большей частью личных и бытовых. Как и любой из нас, Джеймс мелочен и эгоистичен, пуще прочего его заботит собственное благополучие, робкие протесты собственной совести он изо всех сил прячет внутри себя, а во всех бедах и несчастьях винит обстоятельства. Гений авторов Silent Hill 2 в том, что игра весьма наглядно, в красках

демонстрирует, что эта знакомая каждому повседневность и есть самый настоящий ад. Его ворота всегда открываются неожиданно – и всегда бросают тебя, такого маленького, беспомощного и испуганного, на растерзание чудовищам, которых ты же сам и сотворил. Но самое страшное – и разработчики не побоялись зайти настолько далеко – в том, что решающей битве с этими чудовищами мы слишком часто предпочитаем мирный договор… и живем дальше, в своем персональном аду, ежедневно улыбаясь своим монстрам.

Трагедия Джеймса не только в том, что он вынужден с боями продираться сквозь дебри собственных воспоминаний, но и в том, что волею случая по пути ему встретятся такие же несчастные заблудшие души. Silent Hill 2 – удивительно характерная игра, каждый персонаж здесь – вселенная, каждый вполне мог стать героем отдельного рассказа. Нарочито повествовательная манера игры буквально вталкивает нас во внутренний мир злобного толстяка Эдди (потрясающе трогательная история о том, как хороший человек может стать очень *плохим* человеком) и милой Анжелы Ороско, к своим девятнадцати уже успевшей всласть отведать всей грязи, что несет в себе людская натура. Главных действующих лиц в Silent Hill 2 с полдюжины, но благодаря феноменально реалистичной проработке характеров и мощнейшему психологическому бэкграунду кажется, что более живой игры ты еще не видел.

ДАВАЙ ЗАГЛЯНЕМ ВОТ СЮДА

Живой еще и потому, что авторы не боятся тем, традиционно игнорируемых индустрией. Вот Эдди Домбровски, над которым постоянно издевались знакомые и одноклассники, – он с ранних лет привык смиренно сносить издевки по поводу полноты… а сейчас работает на заправке, и его лучший (единственный) друг – автоматический пистолет за поясом рабочих брюк. Вот Анжела Ороско, сбившая ноги в поисках потерянной матери – ее никогда не было, Анжела ее даже не знала, единственным воспитателем девочки был отчим, который в качестве внеклассных занятий регулярно насиловал падчерицу. Вот, наконец, Джеймс, который то ли изменял своей жене, то ли нет – но сам факт сомнений подсказывает, что даже если и не изменял, то вполне *мог* бы, а ведь его жена была смертельно больна и нуждалась в ежедневном уходе… и почему, интересно, ее посмертное письмо в один прекрасный момент превратилось в пустой белый листок? Было ли оно вообще? Видела ли она этот город в своих тревожных снах – или сам Джеймс видит такой причудливый и пугающий сон?

Ну и, разумеется, секс. Еще одна запретная тема, здесь – одна из главных, Silent Hill 2 фактически пропитан, дышит им. Неудивительно: коль уж решили авторы совершить максимальное погружение в глубины человеческого подсознания, без секса они обойтись не могли (иначе все было бы фальшивым, нечестным). Он и цель, и мотив, и сквозная красная линия: но не тот секс, которым торгуют на кабельных сетях и в подземных переходах, а другой – подавленный, живущий в запретных мыслях, зачастую отталкивающий и неприятный. Добрая половина (если не каждый из) монстров, будучи проекциями человеческих страхов и эмоций, несут подчеркнуто болезненно-сексуальный подтекст. Это и две пары девичьих ног, сросшиеся в районе пояса – одна над другой; и безликая медсестра в коротком халатике с огрызком ржавой трубы в руке; и деформированные, вытянутые женские губы, свисающие с потолка… да и сам Пирамидоголовый, главный символ и игры, и всей серии, в одной из сцен ведет себя как грубый и жестокий насильник. Причем вся эта даже сейчас табуированная в индустрии символика не выглядит натяжкой, не призвана подогреть интерес или вызвать у игрока повышенное слюноотделение: наоборот, логика происходящего требует, подчиняет себе подобное оформление. Ты понимаешь, почему Джеймса атакуют привлекательные женские ноги, – но это вызывает у тебя не вожделение, а панику и страх. Дизайн тварей в игре, конечно, великолепен, но стоит хотя бы на секундочку признать, что Джеймс сражается с тем, что любит (или любил) больше всего… бррр.

НЕ СОН

Когда в очередной раз запускаешь Silent Hill 2 – не впервые уже, знакомый со всеми трюками – прежде всего поражаешься цельности, законченности этого произведения. Созданная японцами страшная американская сказка – это симбиоз европейской системы ценностей (семья, достаток, личная неприкосновенность) и чисто азиатского подхода ко злу, которое всегда внутри, а не вовне. Даже сейчас, спустя много лет после релиза, остается загадкой – что заставило Team Silent превратить продолжение не самого удачного клона Resident Evil в по-кинговски безнадежный и по-кафкиански аллегорический памятник человеческому безумию. Ведь самое интересное в том, что Silent Hill вполне могла обойтись без половины того, что в ней есть – без порнографического ролика Fu-Ku-Ro, без уходящей в огонь Анжелы, без, наконец, умопомрачительных композиций Акиры Ямаоки и волшебного вокала Мэри Элизабет Макглинн (о которых отдельный разговор)… И в какой-то момент возникает ясное понимание, что такое нельзя придумать, нельзя ограничить рамками вымысла. Все слишком четко, слишком выпукло (как это прилагательное *restless* в письме Мэри). Может, это озеро и в самом деле спряталось где-то в мрачной американской глуши? Может, трудолюбивые японцы нашли способ туда попасть – и дословно все законспектировать, и перенести на экран, и упаковать на компакт-диски? Может, они смогли оттуда вернуться – и рассказать о том, что происходит в этом проклятом Сайлент Хилле… чтобы мы могли избежать *настоящего* визита в этот негостеприимный край? Другого объяснения, во всяком случае, у меня нет: иногда в своих снах я тоже вижу этот город, и вкус белесого тумана остается на языке, когда я в ужасе открываю глаза. ■

СТРАШНО ИНТЕРЕСНО

1. **Несмотря на то что концовок в игре несколько, официально истинной до сих пор не объявлено. Так что Джеймс одновременно жив, мертв и сошел с ума.**
2. **Известно о, как минимум, пятнадцати изданиях игры для различных консолей и PC – Silent Hill 2 является наиболее часто переиздаваемой частью серии.**
3. **В Silent Hill 2 впервые появилась возможность регулировать сложность головоломок.**
4. **Разработчики неоднократно признавались, что во время процесса создания игры их самих мучали кошмары.**
5. **Сценарий Silent Hill 2 переписывался минимум дважды – что для проекта таких масштабов просто титанический труд.**

РЕЗЮМЕ

Насколько страшно: очень; правда.
Почему страшно: потому что ад – вовсе не другие люди, а все человечество как вид
Для кого страшно: для тех, кто любит

СОДЕРЖАНИЕ DVD

СМОТРИТЕ В ЭТОМ ВЫПУСКЕ ВИДЕОЖУРНАЛА LEVEL UP:

SID MEIER'S CIVILIZATION V
Очередная версия глобальной пошаговой стратегии, которая успела пережить многие поколения геймеров и дать почву для создания новых жанров и хитов. Создан свежий игровой движок, доработана поддержка пользовательских модификаций и многопользовательский режим, улучшена система дипломатии. Какие еще сюрпризы приготовила Firaxis и насколько сильно впечатлила нас Civilization V – все это в нашем крупнокалиберном обзоре.

DEAD RISING 2
В рубрике «Точка зрения» сотрудники видеожурнала Level UP Евгений Закиров и Юрий Левандовский делятся впечатлениями о новом зубодробительном зомби-экшне Dead Rising 2.

ЖЕЛЕЗО
На этот раз никакого тяжелого железа. Из тысячи игровых мышек мы постараемся выбрать самого лучшего грызуна, достойного настоящего фаната компьютерных игр. И не пропустите наш тест игровых ноутбуков.

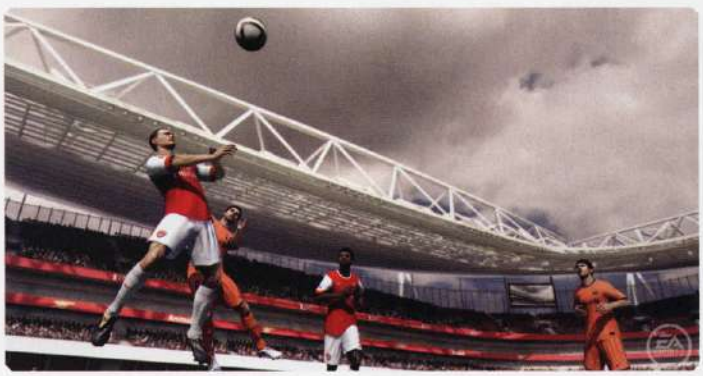
SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS
Чем Человек-паук отличается от Бэтмена? Фанаты комиксов с легкостью назовут вам сотню отличий. Наши эксперты же просто расскажут о новой игре про Спайдермена.

МИР ТАНКОВ
Любят ли девочки тяжелую военную технику? Практика показывает, что не особо. Однако новая сотрудница видеожурнала, Мария Рунова, доказывает обратное.

ХУНТА
Пропустив один номер нашего видеожурнала, «Хунта» возвращается во главе с новыми ведущими – Сергеем Мельниковым и Евгением Поповым.

ТАКЖЕ НЕ ПРОПУСТИТЕ ПОЛЕЗНЫЕ ФАЙЛЫ НА PC-ДИСКЕ:

SID MEIER'S CIVILIZATION V
Демоверсия пятой части легендарной серии. На выбор доступно три цивилизации и кампания, ограниченная 100 ходами, за которые вам предложат провести нацию от первобытного общества к более развитому. Отныне игровая карта разделена на гексы, а не квадраты, также нельзя располагать в одной клетке более одного военного юнита. И это только те нововведения, которые бросаются в глаза сразу при запуске игры. Безусловно, поклонники серии найдут для себя в пятой части много нового.

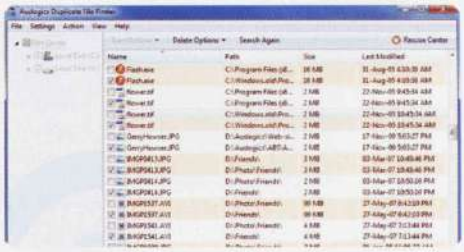


FIFA 11
Демоверсия новой части популярного футбольного симулятора, в которой представлены шесть команд: Челси, Барселона, Реал, Ювентус, Байер и Олимпик. Помимо режима тренировки можно сыграть матчи с трехминутными таймами на легендарном мадридском стадионе Сантьяго Бернабеу.

NIGHTMARE HOUSE 2
Отличная хоррор-модификация для Half-Life 2: Episode Two. Действие разворачивается в мрачном госпитале Never Lose Hope, игроку придется разбираться в причинах, которые привели его в это леденящее душу место, после чего как можно скорей покинуть залитые кровью коридоры и палаты.

COMMAND & CONQUER 3: THE FORGOTTEN
Превосходный мод, добавляющий в игру новую фракцию с парой десятков юнитов и построек, а также увлекательную кампанию за «Забытых», с оригинальным сюжетом и видеороликами.

AD-AWARE FREE 8.3.3
Хорошая программа для сканирования системы на наличие троянов, шпионских модулей, вирусов и назойливой рекламы. Проверяется оперативная память, жесткие диски и реестр.



AUSLOGICS REGISTRY CLEANER 2.0.4.45
Эффективная программа для поиска и удаления ненужных дубликатов файлов, которые захламляют систему и занимают место на жестком диске.

АНОНС

РС ИГРЫ #12'2010

ДЕКАБРЬСКИЙ НОМЕР «РС ИГР» В ПРОДАЖЕ С 18 НОЯБРЯ

FINAL FANTASY XIV

Вторая попытка японцев сделать нормальную массовую MMORPG в сериале Final Fantasy. Консольная версия игры выходит только через полгода, а для обладателей РС сервера запущены уже сейчас. Играем!

А также:
- Medal of Honor
- Fallout: New Vegas
- Left 4 Dead: Sacrifice
- Star Wars: The Force Unleashed II
- Готика 4: Аркания
- Lost Planet 2
- Pro Evolution Soccer 2011
- NBA 2K11
- Lego Universe
- Spider-Man: Shattered Dimensions
- Section 8: Prejudice
- Stronghold 3

и многое-многое другое...

gameland.ru

Это предварительный анонс. Мы работаем над следующим номером. Обновленный и окончательный анонс «РС ИГР» публикуется примерно за неделю до начала продаж журнала по адресу www.gameland.ru/articles/magazines/pg/

GIGABYTE™

Leader in USB 3.0 Motherboard

Supports intel CORE inside

intel Chipset inside

Мечты реальны!

H55N-USB3 World's Smallest USB 3.0 Home Theater PC

H55N-USB3

GA-D525TUD

GA-D425TUD

10X Super Speed

3X USB Power

Быстро Просто Мощно

HDMI™ HIGH DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

DisplayPort

Технология **Smart QuickBoot** ускоряет загрузку компьютера и уменьшает время ожидания входа в операционную систему, что очень удобно при ежедневном использовании ПК.

Список авторизованных дилеров:

Москва: НИКС – Компьютерный Супермаркет (495)974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Netlab (495)784-64-90, Форум (495)775-775-9. **Санкт-Петербург:** Компьютерный Мир (812)333-33-00, Кей (812)331-24-64, Рик Компьютерс (812)327-34-10. **Нижний Новгород:** Домашний компьютер (831)411-87-87 **Волгоград:** Player's CLUB (8443)23-02-00. **Краснодар:** Владос (861)210-10-01. **Казань:** Melt (843)264-25-84. Самара – Прагма (8462)701-701. **Воронеж:** Сани (4732)54-00-00. **Екатеринбург:** Трилайн (343) 378-70-70, Спэйс (343)371-36-90. **Уфа:** КЛИМАС (347)291-21-12. **Тюмень:** Арсенал+ (3452)46-47-74. **Челябинск:** Spark Computer (351)775-19-19. **Владивосток:** ДНС (4232)30-04-54, А11 (4323)20-50-20, Кью (4232)22-17-07. **Новосибирск:** Level (383)212-00-05; ГОТТИ (383)362-00-44; Техносити (383)212-53-53. **Красноярск:** СтарКом (391)249-11-11. **Томск:** Стек (3822)554-554. **Кемерово:** Компьютерные Системы (3842)588588. **Омск:** РИТМ-маркет (3812)23-05-05.

Спецификации и изображения могут быть изменены без специального уведомления. Все товарные марки и логотипы принадлежат их законным владельцам. GIGABYTE не несет ответственности за нестабильность работы или повреждения компонентов системы при разгоне (оверклокинге).

2X Медный слой

www.gigabyte.ru